本期焦点：新学年DIY装机攻略

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



2008年 半月刊 总第273期

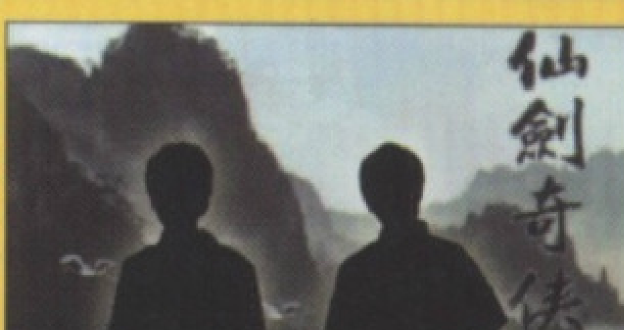
www.popsoft.com.cn

16

苹果在人间
——iPhone传奇的背后


P11
摩托罗拉ROKR EQ 便携式手机音箱


P21
电子商务 在规范下的未来



P91
冷眼看 “仙剑之父”之争


ISSN 1007-0060

CONTENTS 目录

2008年第16期 总第273期

16
2008
本期推荐

新品初评
方寸天籁
——摩托罗拉ROKR EQ便携式手机音箱



摩托罗拉这三款ROKR EQ系列便携式手机音箱都极具个性……

实用软件
逐鹿中原
——八款网络浏览器深入对比评测



浏览器之战，哪方强大能统一中原，哪一方更适合平民百姓安居乐业？

在线争锋
“石器”：一个时代的谢幕



它见证了中国网游业的风云变幻，也笑纳了无数“石器”玩家的一丝感伤……

攻城略地
《质量效应》背景故事及主线攻略



这是一款堪比热门美剧的科幻大作，完全有资格成为迄今为止本年度最佳RPG，其精彩魅力可称得上倾国倾城。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社长 宋振峰
总编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 何先进
电话 010-88118588-1200
传真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电话 010-88118588-8800
传真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 010-88118588-6106
传真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年08月16日
零售价 人民币 6.00元
港币 20.00元
美元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

双雄会

“双雄会”——双雄交会，亦是双雄开会。浩瀚的太平洋东西两岸，有两个伟大的国家，有两个伟大的城市，太平洋西岸的上海和太平洋东岸的洛杉矶。2008年的7月它们因为游戏而同时备受关注，一边是日渐衰微的老牌E3大展，一边是如火如荼的新生代ChinaJoy。虽然日渐衰微但依旧是世界原创游戏的第一展示平台，虽然是新生代但关注度和热烈度已经首屈一指，这就是双雄会，一个标准意义的双雄会，无论是主角还是舞台。

E3——我们所熟悉的全球第一大游戏展，它是英文Electronic Entertainment Expo头3个首字母E的组合。E3在1995年诞生，至今已拥有13年的历史，大众软件跟踪报道亦在10年之上。这个由美国娱乐软件协会（ESA）主办的大型展会，不仅汇聚众多知名游戏软硬件开发厂商，更汇集了大量的业内媒体，为游戏业界人士搭建起一个商贸交流的大平台。各大游戏厂商都会在每一届华丽的E3上带来本年度重量级的产品，并公布厂商新近开发或计划开发的一些产品及发展策略，可以说E3在很大程度上起到了游戏行业风向标的作用。

ChinaJoy——它的全称可能我们并不记得，这就是中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会。它是由国家新闻出版总署、科技部、体育总局、中国国际贸易促进会以及上海市政府等部门联合主办的国际数码互动娱乐产品展览。从第三届开始，ChinaJoy永久定址上海，今年是ChinaJoy开办第五届了。现在它的规模、号召力和影响力与2004年的时候不可同日而语，这是一个在我们关注下迅速崛起的我们自己的展会。中国迅猛发展的游戏市场尤其是网游市场被公认为最具潜力，在这个大好的游戏市场环境基础之上，ChinaJoy的成长速度也就非常快了。如今的ChinaJoy融入了多方位的时尚娱乐元素，覆盖面也更加广泛。



就在此时深处前线的记者还在奔波之中，他们将给我们带来什么，E3？ChinaJoy？谁会是游戏会展新的王者？敬请期待2008年第17期的专题企划——《双雄会》。

King@popsoft.com.cn
完成于双雄会场

下期预告

实用软件： 下载管理
前线地带： E3 2008游戏大作完全预览
在线争锋： 光荣网游的“另类”遭遇
攻城略地： 真三国无双5

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
安 徽	孙 安	湖 南	梁中逸
陕 西	孟 奇	江 苏	向伟明
内蒙古	朱 军	河 北	张 超
上 海	张泽毅	山 东	王 枫
湖 北	徐 岳	福 建	唐新光
天 津	吴玉坤	浙 江	张 扬
江 西	马如龙	福 建	陈以理
北 京	万 隆	甘 肃	秦岭南
山 东	周润方	湖 北	张晨光
河 北	韩卓伟	贵 州	朱雪峰

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



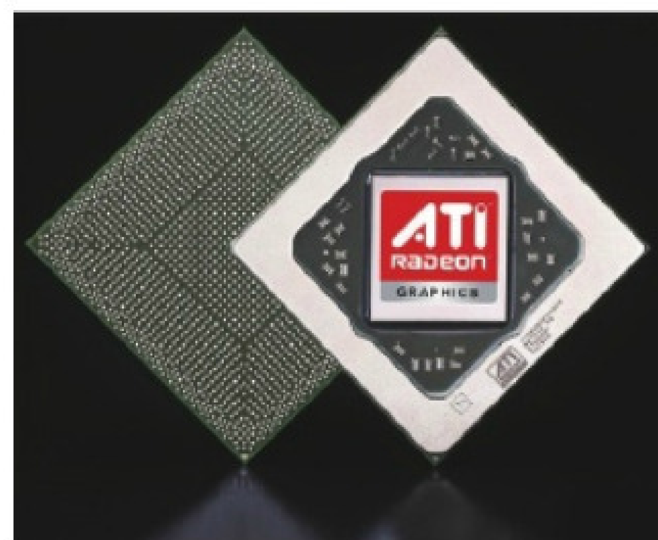
浸入游戏世界
——迪兰恒进RADEON HD4850显卡

■晶合实验室 壹分

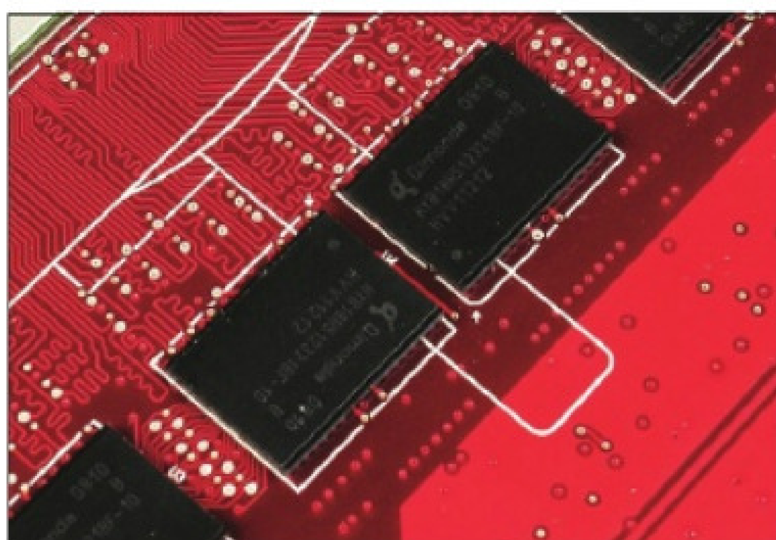
厂商：迪兰恒进（DATALAND）　　上市状态：已上市
售价：1399元　　咨询电话：010-62800098
附件：转接线、驱动光盘、说明书等　　推荐：中高端游戏玩家

价格平易近人

基于RV770核心的RADEON HD4850显卡正式上市，正式揭开了新一轮显卡更新换代的序幕，并为显卡性能争霸赛开辟了新的战场。RV770的开发代号为“Makedon”，其代号来自于AMD图形部门软件和视频主管、催化剂驱动之父Terry Makedon。目前已知的基于RV770核心的显卡分别是HD4850和HD4870，其命名明显延续上一代HD3850和HD3870的方式。HD4850的任务显然是在中高端主流市场中接替HD3850，甚至是HD3870，因此其新品上市价格普遍在1500元以内。

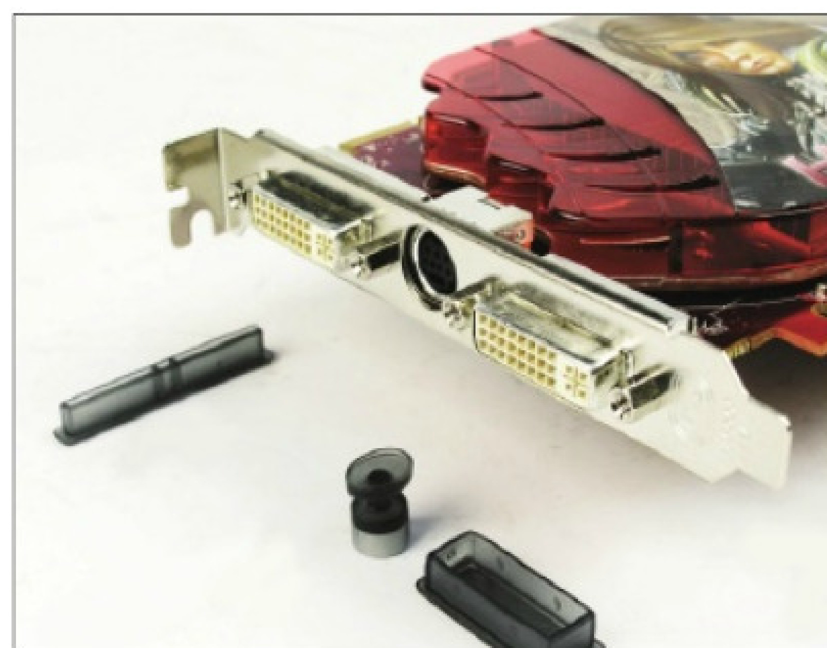


RV770核心

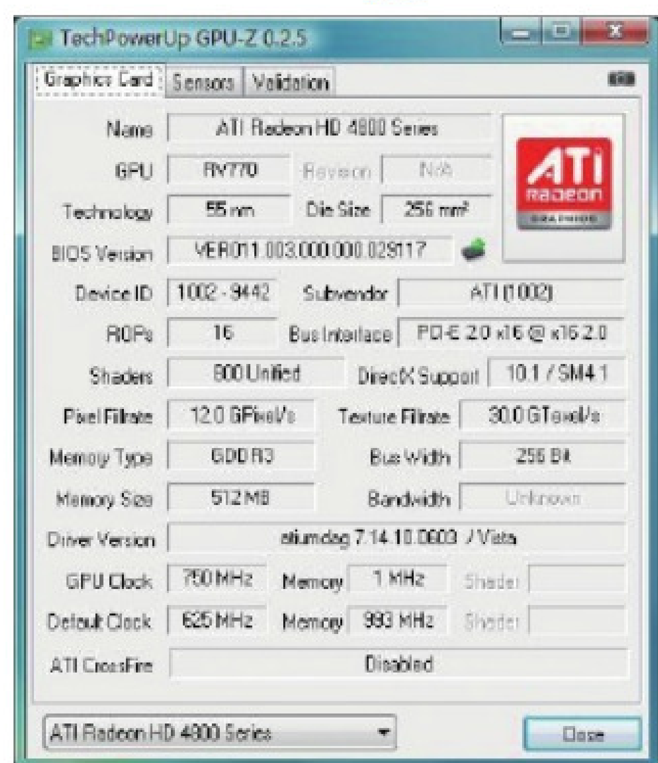

奇梦达1.0ns GDDR3显存


纯铜制造的散热片覆盖了供电电路部分


使用一个6pin接口供电


双DVI输出设计，输出接口带有防尘盖


原生双重交叉火力接口



GPU-Z截图

迪兰恒进RADEON HD4850基于公版设计，采用奇梦达出品的1.0ns GDDR3显存，核心/显存频率为625MHz/1986MHz。散热系统采用公版的单插槽散热风扇，看来迪兰恒进对RV770的功耗控制很有信心。厂商没有提供风扇的转速指标，风扇铭牌上的电流需求高达0.4A，根据测试中显卡满载时GPU-Z侦测到的数据，风扇的最高转速至少在2600r/min，不过噪声不很明显。

这款显卡的散热片采用一体化设计，纯铜制造，覆盖了显示核心、显存和部分供电电路。外观来看，这块卡的外观和电路布局基本与公版HD3850相同，PCB尺寸也相当，对于生产厂家来说，也许能够减少一些成本。在供电部分这款产品使用了一个单独的6pin插头，电路以固态电容为主，电感全部为磁屏蔽型，对于超频使用的稳定性颇有助益。

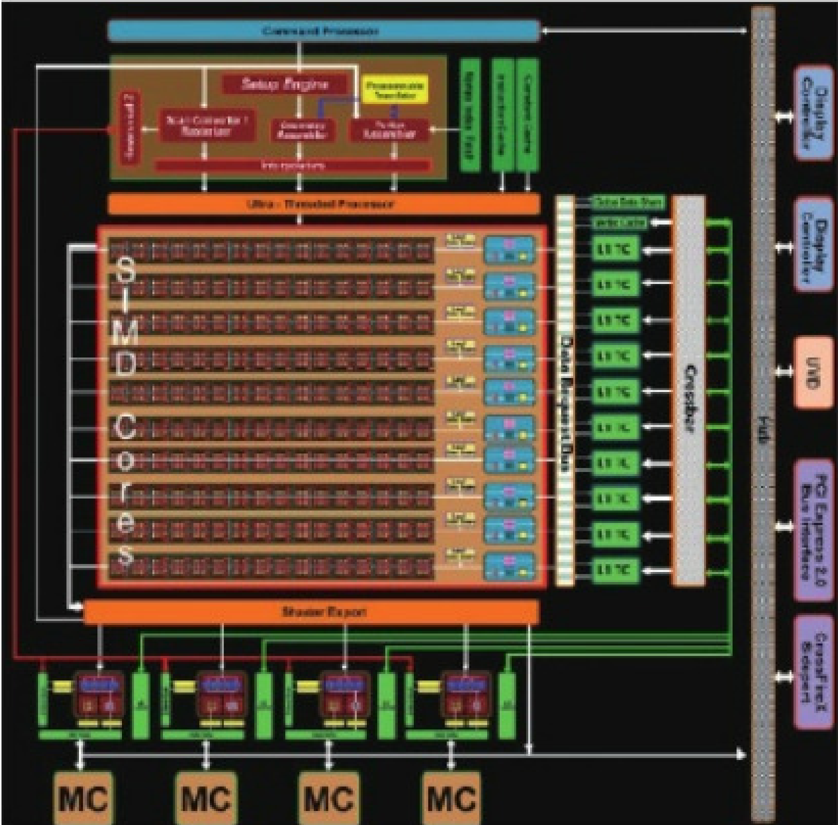
输出接口放面采用常见的双DVI+S-Video接口，并提供了DVI-HDMI和DVI-D SUB转换接头以及色差分量线和S-Video同轴转换接头，可以满足多种不同的显示设备。在输出接口上方，提供了原生双重交叉火力接口，可以满足最高四路的CrossFire X。

HD4850与HD3850规格对比		
项目/型号	HD4850	HD3850
核心代号	RV770	RV670
制造工艺	55nm	
核心面积	260mm²	190mm²
晶体管数量	9.56亿	6.66亿
核心频率	625MHz	670MHz
流处理器单元	800（160×5）	320（64×5）
流处理器频率	625MHz	670MHz
纹理过滤单元	40	16
纹理单元	10	4
光栅单元	16	
显存类型	GDDR3	
显存容量	512MB	
显存位宽	256b	
显存速度	1ns	1.1ns
显存频率	1986MHz	1660MHz
显存带宽	64GB	53GB
总线接口	PCI-E 2.0	
供电接口	6pin	
DirectX	10.1	
硬件高清解码	H.264/VC-1	

创纪录的流处理器单元数量

RV770核心仍然采用55nm工艺制造，相比上一代集成6.66亿个晶体管的RV670核心（HD3850/3870），RV770的晶体管数量达到了惊人的9.56亿，核心面积由190mm²增加到260mm²。通常情况下，芯片面积与集成晶体管数量成正比，而晶体管数量的多寡则直接与流处理器单元等内部运算单元的数量相关，而这也正是RV770真正令我们感到惊讶的地方——在核心面积和晶体管数量增加40%的前提下，其流处理器单元数量达到800个，远远超过了此前人们预计的480个（RV670为320个）。借助数量惊人的流处理器单元，HD4850的浮点运算效率达到了1Tera FLOP，HD4870则能达到1.2Tera FLOP。

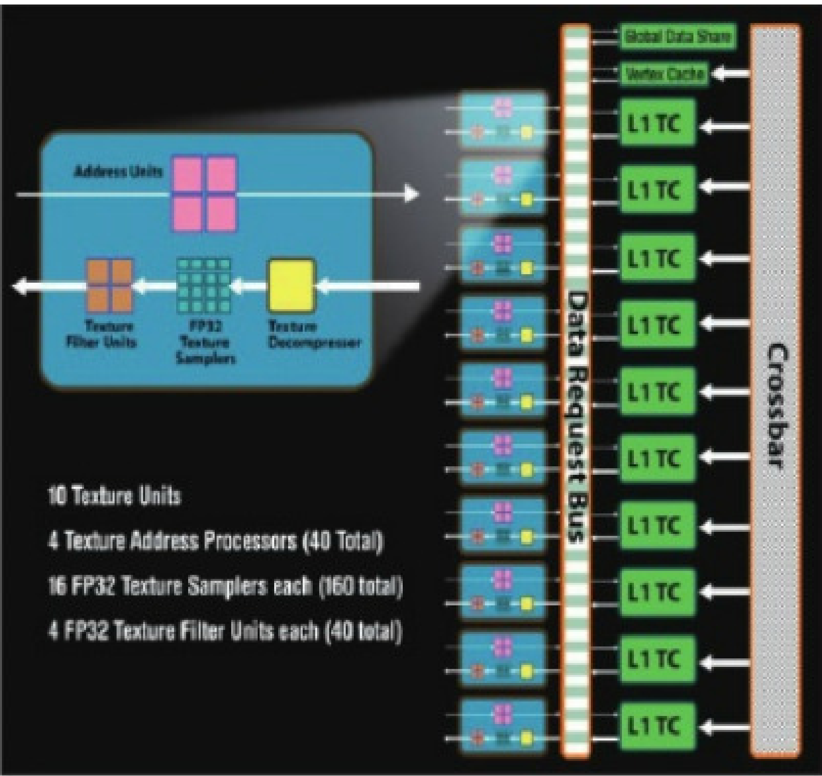
RV770的800个流处理器单元被划分为5×16×10的结构，即由5个流处理器单元组成一个SIMD单元，每16个SIMD单元组成1个SIMD矩阵，在RV770内部共有10个这样的SIMD矩阵。RV770的SIMD架构可以同时支持标量和矢量运算，并且可以自由调配标量和矢量运算的比例，这样的设计可保证在复杂的游戏指令中获得很高的执行效率。



RV770 SIMD架构示意图

什么是SIMD？

SIMD即“单指令多数据流”（Single Instruction Multiple Data），它用一个控制器来控制多个处理器，同时对一组数据中的每一个分别执行相同的操作来提升效率，大家比较熟悉的英特尔MMX和SSE、AMD 3D Now!都属于此类型。



纹理单元架构示意图

SIMD架构是当前AMD与NVIDIA在核心内部设计上的主要区别之一，需要强调的是，虽然RV770的流处理器单元数量远远超过目前其他的产品，但RV770的流处理器单元频率与核心频率相同，而NVIDIA的设计则是流处理器单元频率达到核心频率的2倍甚至更高（可以在同一周期内完成更多操作），因此我们不能简单地通过表面数字来判断显卡的效能高低。

除了流处理器单元的增加，AMD还为每个SIMD矩阵搭配了一个纹理单元，每个纹理单元中包含4个纹理过滤单元，总计有40个之多。同时纹理寻址单元也增加到80个，纹理过滤单元与寻址单元之比达到1：2，可以预见到在各向异性过滤性能方面将明显超过基于RV670核心的HD3850。

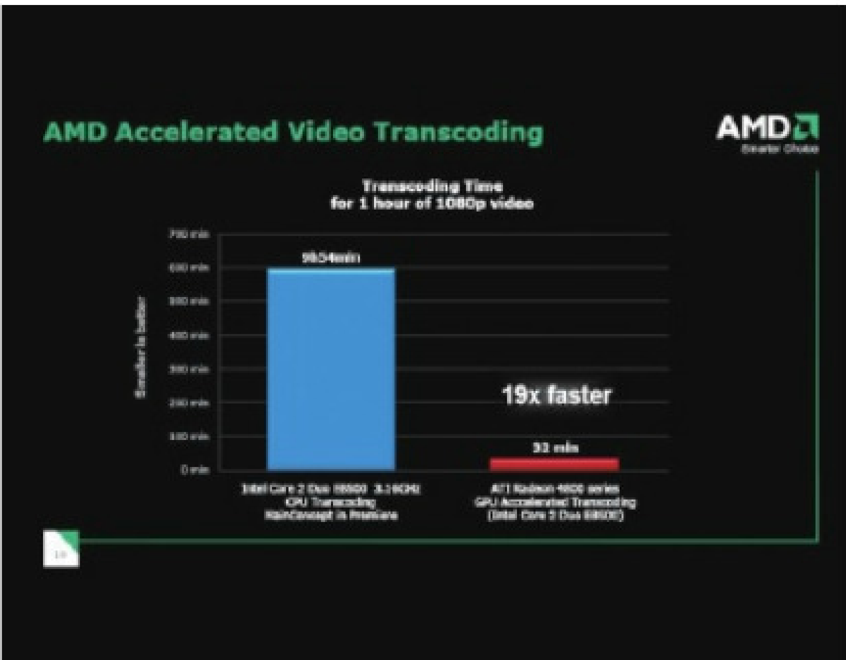
多媒体娱乐性能再增强

能够支持H.264和VC-1视频的硬件解码一直是RADEON HD系列显卡的得意之处，现在RV770的UVD引擎升级为第二代（UVD2），格式方面支持H.264、VC-1和MPEG-2 Bitstream。UVD2最高可以支持分辨率高达2160P的高清视频解码，同时增加了“多流解码”功能，能够同时解码多部高清视频文件，并且提供画中画功能，在视频还原的色彩表现方面也有一定增强。除此之外，RV770内置了高保真度的音频模块，并可通过HDMI接口输出7.1声道的AC3或DTS编码音频流，并支持Dolby True-HD及DTS HD编码。

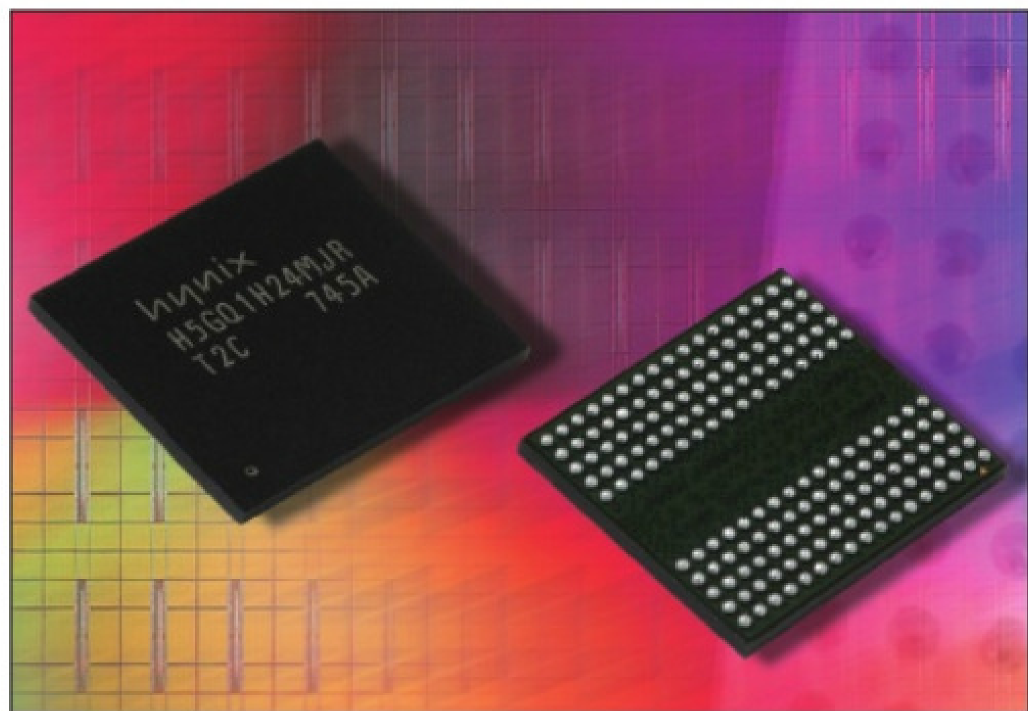


UVD2功能示意图

UVD2还加入了“DVD upscaling to HD”功能，可以将720×480分辨率的影片插值为1920×1200播放。新的“Dynamic Contrast”（动态对比度）功能类似部分显示器和图像处理软件的原理，能提升视频画面的对比度范围。另外RV770还引入了全新的AVT技术，能提供比1080P影片实际播放时间更快的解码能力，目前Cyberlink推出的播放软件已经可以支持



来自AMD官方的AVT性能示意图，解码能力达到酷睿2 E8500的19倍



RV770核心能够使用GDDR5显存

AVT。

从规格上来说，UVD2具有一定超前性，不过AMD并未公布“多流解码”能够支持的分辨率标准，我们推测很可能是同时支持2部1080P或3部720P高清视频，也可以支持1080P+720P同时解码。另有第三方资料透露，Corel WinDVD9、Cyberlink PowerDVD8和Microsoft Windows Media Player已经能够完全支持UVD2，Roxio、Nero及Arcsoft也表示将在短期内推出支持UVD2的播放软件。

跳向GDDR5显存

除了架构变化和功能的增强，RV770最引人注目的就是其显存规格。由于RADEON HD的环形总线设计对显存位宽的需求并不紧迫，所以RV770仍然不慌不忙地保持着256b显存位宽。但这并不代表RV770在显存配置方面没有提高——要知道之前的HD3870一度配备了高规格的GDDR4显存——根据AMD发布的资料，RV770能够支持GDDR3和GDDR5显存，而即将上市的HD4870将成为业界第一块使用GDDR5显存的显卡。

GDDR5对GDDR3的优势几乎是全方位的，数据传输率可达5～6Gbps，时钟频率高达3600MHz，每块GDDR5显存颗粒能够提供20GB/s的带宽（32b位宽）。对于256b的RV770而言，使用GDDR5能够获得160GB/s的超高带宽。由于GDDR5的成本较高，产量也很少，因此目前的资料显示只有HD4870才会配备GDDR5显存，第一批上市的HD4850仍然采用GDDR3显存，但并不排除未来会有采用GDDR3的HD4870或者采用GDDR5的HD4850出现的可能性。

优异的性能表现

我们采用英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕P5Q Pro主板（P45芯片组）搭建测试平台，内存为两条1GB KINGMAX DDR2 1066，硬盘采用希捷酷鱼7200.11 500GB（32MB缓存），电源则采用额定功率为460W的Tt XP550 PP。操作系统我们选择Windows Vista Ultimate简体中文版，测试项目为3DMark 05/06和3DMark Vantage，同时采用DOOM3考察显卡的Open GL性能，用《半条命2》来考察显卡在DirectX 9游戏中的表现，DirectX 10游戏则选择了《战争机器》和《孤岛危机》。

迪兰恒进RADEON HD4850在测试中表现出了良好的性能，基于DirectX 9的测试项目对它而言已经失去了考察的实际意义，《半条命2》的测试帧速达到了293.72fps。在基于DirectX 10的测试项目中，3DMark Vantage Performance模式下得分轻松突破6000，完全可以应对目前主流的大型3D游戏，《战争机器》和《孤岛危机》的测试成绩也说明了这一点。

需要注意的是，《战争机器》内部将游戏的最高帧速限制为62fps以内，在1024×768分辨率，Medium设置下，HD4850的成绩已经达到上限。即便将游戏中的特效开至最高，并打开各项异性过滤时，性能下降并不太多。这也反映出RV770核心的架构设计比较合理，800个流处理器单元在高负载下拥有出色的执行效率。

另外，RV770的“Power on Demand”节能功能在测试中表现也较好，能够根据游戏对显示核心负载的不同及时调整核心/显存频率，同时控制风扇转速。不过公版设计的单插槽散热器效果并不理想，即使在空载时散热片都是滚烫的，在满负载时GPU-Z监测到的最高核心温度甚至超过了100℃（室温20℃，开放环境）。经过我们长时间满负载测试，显卡在此情况下工作正常，没有异常现象发生，但难免令人有些担心。

迪兰恒进RADEON HD4850测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance	P6201（总分）
		6468（GPU得分）
		5518（CPU得分）
	Performance/8×AA/16×AF	P5346（总分）
		5275（GPU得分）
		5572（CPU得分）
3DMark 05	1024×768/默认设置	17112
3DMark 06	1024×768/默认设置	11905
		5044（SM 2.0）
		6364（HDR/SM 3.0）
		2460（CPU）
	1440×900/默认设置	11175
		4729（SM 2.0）
		5712（HDR/SM 3.0）
		2463（CPU）
战争机器	1024×768/Medium/DX10开启	61.85fps
	1024×768/High/DX10开启/8×AA/16×AF	53.60fps
孤岛危机	1024×768/Medium	73.717fps
	1024×768/High/8×AA/16×AF	41.217fps
DOOM3	1024×768/High Quality	201.2fps
半条命2	1024×768/默认设置	293.72fps



基于RV770核心的HD4850在测试中给我们留下了深刻印象，除了发热量较高之外，其做工、用料以及丰富的转接附件都令人满意，性价比也很突出。对于资金充裕的中高端玩家而言，购买一块HD4850将是沉浸在游戏世界中的上佳途径。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



千万级跃进
——理光R50数码相机

■晶合实验室 电子土豆

厂商：理光（Ricoh） 上市状态：已上市 售价：1480元
咨询电话：95105931（全国直拨，免区号）
附件：电池、充电器、驱动及软件光盘、说明书、USB连线等
推荐：需要一款便携式高像素傻瓜相机的用户

作为老牌光学大厂，理光也推出了一系列自己的数码相机产品，包括功能时尚的R系列以及极具个性的准专业相机的GRD和GX系列。理光在今年上半年发布了其R系列的千万像素级新品，包括R8、R50等。这次理光送测的R50可以看作是R8的简化版，其造型延续了R系列简洁的风格，采用与R8相同的1/2.3英寸CCD；但其镜头由R8的10倍光学变焦减小为5倍，且不具备28mm广角，并去掉了R8上的CCD防抖功能，屏幕尺寸和像素也有所缩减。

理光R50的尺寸为97.3mm×23.4mm×56.3mm，重116克（不含存储卡和电池），虽然比一般卡片机略厚，但小巧的机身便携性仍然不错。机身整体为长方形，从侧面看呈不规则的梯形，各个边角都很圆滑。机身正面与侧面均为银色，背面则为灰黑色，外壳采用磨砂质感的金属材料（也有资料称这是一种特殊的塑料），做工精细，接缝均匀细密，整体非常精致。

R50的机身正面很简洁，除了右侧的镜头和左上角的闪光灯及自动对焦辅助灯外，它没有像许多品牌的相机那样贴上花花绿绿的特点介绍，而是将主要技术参数用细小的字号印在面板左下角。机身顶部仅有电源开关和快门，背部则有一块2.5英寸、23万像素的显示屏，虽说比R8的2.7英寸46万像素屏幕逊色许多，但显示效果还算细腻，尺寸也够用了。变焦和所有控制按键位于屏幕右侧，个头都比较小，间距较大，并不容易误触。电池/存储卡仓和扬声器在机身底部，USB/AV一体输出的接口则位于右侧。

前面已经提到，R50采用5倍光学变焦的伸缩式镜头，焦距为6.3～31.5mm（等效135焦距36～180mm），光圈为F3.3～5.6。镜头



磨砂材质的金属机身质感很好

不具备28mm广角和光学防抖能力，而且R50也不具备R8的CCD防抖功能，在没有三脚架辅助的情况下，要想在弱光环境下拍出清晰的照片，只能借助于ISO提高了。在便携相机上硬件防抖功能已非常普及的今天，R50的这种配置显得比较遗憾。



机身背面

R50的开机速度较快，按下电源开关约2秒后即可进入拍摄状态，对焦速度快，快门时滞短。作为一款无手动功能的便携机型，R50的菜单非常简洁，提供了自动、带声音的静态图像、短片和其他13种场景模式（具体见规格表），并可设置对焦模式、ISO、白平衡和曝光补偿，可应付大部分拍摄场合，拍摄时能显示当前的光圈和快门值。但由于它未提供快捷按键和菜单，ISO、白平衡和曝光补偿等很常用的调整功能只能进入主菜单进行调节，且用户调节时不能实时显示拍摄画面和调整效果，颇为不便。R50最大可拍摄3648×2736（10M）的照片，能拍摄640×480、每秒30帧的有声视频。



许多常规调整都需要进入主菜单进行

值得一提的是，R50的场景模式中提供了颇具特色的最佳拍摄

（下转第10页）

理光R50详细规格表	
影像感应器	1/2.3英寸原色CCD，1000万有效像素
影像尺寸（像素）	10M（3648×2736）、7.5M（3648×2056）、6M（2816×2112）、4M（2288×1712）、2M（1600×1200）、0.3M（640×480）
镜头	5倍光学变焦，焦距6.3～31.5mm（相当于35mm胶片相机的36～180mm），光圈F3.3～5.6
光学防抖功能	无
最近对焦距离	10cm（微距）
液晶显示屏	2.5英寸透明非晶质硅TFT LCD（约23万像素）
存储媒介	内存（约52MB），SD/SD HC存储卡扩展
文件格式	图像JPEG，短片Quicktime Movie（Photo-JPEG），单声道WAV录音
录像格式	640×480@30fps，320×240@15fps
拍摄场景模式	自动、运动、肖像、风景、夜景、烟花、照明、带声音的静态图像、最佳拍摄、人面追踪、化妆、黑白、深褐色、对比度、生动、短片
测光模式	多重（256区）、中央偏重、单点
感光度	ISO 50、100、200、400、800、1600、3200
白平衡	自动白平衡、自定义白平衡、日光、阴暗、钨丝灯、荧光灯
曝光补偿	＋1.8至-1.8 EV,每级1/3 EV
自拍	2、10秒
菜单语言	10种，包括简繁体中文
电池	充电式锂电池（DB-80），可拍摄约220张
接口	高速USB 2.0、音频输出、视频输出
体积	97.3mm×23.4mm×56.3mm（不包括突出部分）
重量	约116克，（不包括电池及SD卡）



神笔马良
——汉王创艺大师+0806绘图板

■晶合实验室 电子土豆

厂商：汉王科技（Hanvon） 上市状态：已上市 售价：2100元
附件：笔架及备用笔头、驱动软件光盘、说明书等
推荐：资金充裕的电脑绘图用户
咨询电话：95105918（全国直拨，免区号）

创艺大师+0806是由汉王科技推出的一款具有1024级压感的专业级绘图板，它提供了一支截面为三角形的无线无源绘画笔，绘图板背面还藏有一支备用的圆形截面笔。USB接口的绘图板和绘画笔造型圆润、做工精细，绘画笔非常轻盈，握笔处采用摩擦感良好的软性橡胶，握感舒适，拇指接触的位置有一个可实现鼠标右键功能的按键。

这款产品应用了汉王自主研发的“无线无源”和“微压精密传感”等专利技术，绘画笔在距离画板上方7mm处便能有所感应，起笔压力仅7克，用户下笔时能清晰表现出粗细浓淡的线条变化，较容易找到在纸上绘画时那种细腻流畅的感觉。绘图板左上角有触控快捷键，第一个键定义成为橡皮擦，并可直接用笔实现滚动、缩放等功能，而无须切换到键盘，可使用户创作时更专注。

随产品提供了汉王聊天圣手（内置手写功能及常用聊天语句）、汉王输入工具、汉王亲笔精灵（可在MSN、Outlook Express等软件中增加手迹书写功能）、PhotoShop Elements 2.0等实用软件。实际使用过程中，它的定位很精准，采用不同力度时线条浓淡粗细变化非常细腻，配合触控快捷键使用很便捷；只是画板表面贴膜有点干涩，笔尖滑动时阻力稍大，力量特别轻的时候反馈不明显，另外在作图软件中快速画较长线时，轨迹有时会出现转折或断线，这可能与读取速度有关。

创艺大师+0806技术规格	
有感压力	7克至500克
最大读取高度	7mm
电磁压力感应级数	1024级
定位精度	±0.01mm
坐标分辨率	5080LPI
读取速度	最高220点/秒
读取范围	8英寸×6英寸（203.2mm×152.4mm）
快捷键	橡皮擦、ALT、SHIFT、空格键、触控缩放条
外型尺寸	352.5mm×275mm×14.8mm
压感笔尺寸与重量	158.5mm×11.3mm（直径），13.9g
操作系统	Win98/Me/2000/XP/Vista/Mac OS 10.4以上





这是一款技术比较出色的绘图板，适合在电脑上绘制动画、3D创作、多媒体设计等多种用途。汉王还提供了精致的笔座，底部内藏数支备用笔芯，这对作画频繁笔尖损耗快的用户来说是很贴心的设计。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

（上接第9页）模式和肤色美化模式。前者相当于“包围曝光”，可在用户设定一定拍摄参数后，用4种不同曝光量连续拍摄4张照片；而肤色美化模式下会对画面进行自动处理，使所拍人物的肤色显得更加出色，且具有微弱的“磨皮”效果。从实拍效果来看，R50的成像色彩自然，画面偏“软”，自动测光稍稍欠曝，调整曝光补偿后可获得良好效果；ISO 50下的画面较干净，ISO 100以上有一定颗粒感，显得不是很锐利，在ISO 400以内噪点控制尚可，但在ISO 800之后噪点开始明显，而更高的ISO下图像颗粒化严重，仅适用于要求较低的图像记录。看来在CCD尺寸有限的情况下安排千万级的像素，对高ISO下画质的影响比较大。

理光R50采用680mAH的DB-80锂电池，容量较小，一般情况下可拍摄约150张照片。


摄影灯下的手动白平衡拍摄，色彩略偏暖


室外建筑样张，镜头畸变控制一般





理光R50具备小巧精致的外观和千万级的高像素，情景模式丰富，使用简便，不具备硬件防抖能力是其比较遗憾的地方。我们认为对于这种便携机型来说，其实不必苛求过高的像素，好在作为一款千万像素级DC，R50目前的价位已较为平易近人。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



方寸天籁
——摩托罗拉ROKR EQ便携式手机音箱

■晶合实验室 电子土豆

厂商： 摩托罗拉（Motorola） **上市状态：** 即将上市 **售价：** 不详
附件： 电源适配器、充电器、连接线等（样品）
推荐： 喜欢尝新的音乐手机用户
咨询电话： 400-810-5050（收市话费）

如今各大厂商的音乐手机纷纷配备独立的多扬声器，一些“山寨手机”甚至集成了8个以上的扬声器。但受制于手机体积，其扬声器发声单元无论尺寸还是厚度都与真正的音箱相去甚远，声音层次感和低音表现不佳，且由于扬声器之间距离过小，很难实现真正的立体声效果。于是，专为手机设计的便携式独立音箱便应运而生。年初在美国拉斯维加斯举办的CES 2008国际消费电子大展上，摩托罗拉发布了其蓝牙耳机、音箱等手机配件，这次送测的便是三款ROKR EQ系列便携式手机音箱。

初看上去，ROKR EQ3似乎是一只黑黑的长方形盒子（尺寸130mm×35mm×35mm），而将其从中间打开之后才发现内有乾坤——两只折叠的扬声器展开后便成为一对标准的立体声小音箱，小巧的体积和约140克的重量使我们可将其轻松放入提包甚至塞进裤袋（如果你不嫌它鼓鼓囊囊）。EQ3的外观极为简洁，除正中的ROKR标志和顶部的电源开关外，甚至连音量调节键都未提供。3.5mm立体声输入接口和电池仓隐藏在背面，4节7号电池可使EQ3提供约10小时的音乐播放。EQ3采用两只1.6英寸、2.5W扬声器，音量很大，音质表现中规中矩，中频人声表现尚可，低音有一定力度，高频略显尖锐，不够耐听。



ROKR EQ3

仅从外观上看，EQ5更像是EQ3的小弟，116mm×65mm×15mm的轻薄尺寸和100克的重量使其更容易放入口袋。它是一款支持A2DP1.2和AVRCP 1.0协议的蓝牙立体声音箱（无线范围10m），并提供了3.5mm立体声输入接口。其正中的摩托罗拉Logo周围分布着扬声器、音量调整和播放按键，蓝牙连接键和开关分别位于顶部和底部，与手机配对成功后可用音箱上的按键操作手机音乐的播放，其他操作与蓝牙耳机类似。通过背面的折叠小支架，EQ5可稳定摆放在桌面上，并与用户形成良好的听音角度。EQ5的音量很大，声音细节表现不错，人声有一定感染力，声场感较好；但高音的金属感觉较重，基本没有低音效果，综合表现对这样一款轻巧的口袋音箱来说已属不易。它内置锂电池，采用USB接口充电，标称播放时间8小时。



ROKR EQ5

与二位小弟相比，摩托罗拉与著名专业扬声器厂商JBL合作推出的ROKR EQ7可算是“巨无霸”了，其尺寸为169mm×154mm×42mm，重约440克，可通过4节5号电池或外接电源适配器供电。它的外观造型和前部的播放/音量按键都让我们想起了老款便携式CD播放机，只是原本放置CD的位置变成了4只扬声器。EQ7也是一台支持A2DP和AVRCP协议的蓝牙音箱（范围10m），并内置麦克风和3.5mm立体声输入。除可通过蓝牙与手机连接播放音乐外，它还具备电话接听功能，有电话呼入时只需按一下前部的接听键即可接听。由于拥有4只相对较大的扬声器和箱体，播放音乐时EQ7的声场比EQ3/EQ5宽广许多，显得较有气势，低音表现也出色许多，表现打击乐时已有一定力度，中音更加厚实，只是高音仍然有一定金属质感，也许是这款JBL扬声器的风格。



ROKR EQ7看上去像一台Discman



摩托罗拉这三款ROKR EQ系列便携式手机音箱都极具个性，EQ3/EQ5外形小巧携带便利，它们除可作为蓝牙音箱（EQ5/EQ7）与音乐手机配合外，也可与其他音源连接发挥良好效果。像EQ7这种提供电话接听功能的产品，客串下手机电话会议也会十分方便。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知


iPod

苹果在人间

——iPhone传奇的背后

■ 本刊记者 冰河

2008年7月11日，原本默默无闻的新西兰男孩Jonny Gladwell成为全球诸多同龄人羡慕的焦点。这位iPhone的死忠粉丝，为了能在第一时间购买到苹果公司最新出品的3G版iPhone手机，Jonny Gladwell不顾南半球冬夜的寒冷，带着帐篷早早就等候在奥克兰市沃达丰电信零售店门口。尽管在其他国家和地区已经有苹果粉丝提前10天左右就同样带着铺盖拖家带口定居在手机门市门口。但由于时差缘故，在iPhone销售区域内位于时区最东，最先看到新一天太阳升起的新西兰成为最早销售3G版iPhone手机的国家，而Jonny Gladwell则在众多苹果粉丝中幸运的拔得头筹，成为全球第一部3G版iPhone手机的商业购买者。随后大批爱好者同样在各个国家地区心满意足地拿到自己钟爱的新手机，不枉露宿数天排队的辛苦。当然也有未能夙愿得偿的失意者，店面的存货销售一空之后，来得晚的购买者就只能进行预约登记，等待下一批手机到货。苹果的英国、德国、加拿大、墨西哥和日本的合作伙伴表示，许多商店在该产品销售的第一天就脱销。苹果3G版iPhone美国独家代理销售商AT&T称，该产品在其大多数美国商店都出现脱销现象，那些没有购买到该产品的购买者昨晚仍露宿街头排队在等货。根据苹果在新手机发售3天之后宣布的数据，从7月11日开售以来，3G版iPhone手机在短短3天内就销售了100万部，另外新的苹果店还收到1000万份订购申请。对此苹果CEO史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）称，3G版iPhone在第一个周末就取得了极好的开头，因为2G版iPhone花了74天才售出了第一个100万，所以3G版iPhone在全球显然受到更大欢迎。3G版iPhone不但具有2G版iPhone的所有功能,而且还有3G网络、GPS功能，同时iPhone 2.0软件可支持微软的Exchange ActiveSync和其他超过800种第三方应用软件。在美国，8GB容量的3G版iPhone售价仅为199美元，16GB容量的为299美元，相对于2G版iPhone手机发售时的399和499美元可以说是价格便宜量又足，难怪能创下如此疯狂的销售业绩。目前3G版iPhone已经在澳大利亚、奥地利、比利时、加拿大、丹麦、芬兰、德国、中国香港、爱尔兰、意大利、日本、墨西哥、荷兰、新西兰、挪威、葡萄牙、西班牙、瑞典、瑞士、英国和美国等21个国家和地区销售，7月17日还将登陆法国。值得注意的是，和上一代iPhone手机一样，新机发售地区名单里没有中国大陆地区。尽管这里的苹果粉丝绝对不会比其他国家地区人数少，但大家要么通过其他途径获得钟爱的iPhone手机，要么就只能继续等待，等到iPhone手机正式进入中国的那一天。

对于苹果来说，这并不是第一次见到如此盛况。iPodMP3播放器、2G版iPhone手机、MacBook Air笔记本电脑，都曾经掀起类似的排队购买狂潮。尽管提前数天排队等候购物在欧美国家很常见，但购买的对象往往是如流行歌手的新专辑、演唱会门票、热门新书如《哈利·波特》或电子游戏如《魔兽世界》等，对于IT企业来说如此盛况蔚为少见。一个以生产电子数码消费品见长的企业，一款普通的电子消费品，何以能造成如此狂热的消费热情？一个从IT初始年代建立的企业，至今仍能风靡无数年轻人、多年屹立不倒，其内部动力是什么？更重要的是，对于正迷茫在从制造走向设计、从国内走向国际、从2G走向3G十字路口的中国IT行业来说，那个咬了一口的苹果，到底有什么借鉴意义？这才是最具现实意义的。也许，从头梳理一下苹果的脉络，会让我们发现一些新鲜有用的东西。毕竟苹果无论怎样传奇，也是属于美国人的传奇，而中国IT行业发展至今，始终缺少苹果和iPhone这样的传奇，实在是让中国IT从业者很不甘的事实。

乔布斯和他的“水果业”沉浮

很多人都记得电影《阿甘正传》中的这样一个镜头，傻小子阿甘意外依靠渔业发财之后，听从别人的建议“买点股票”投资保值，筛选一番之后他决定选择和渔业差不多的“水果业”，买了一个名叫“苹果”的股票。然后这个股票就一直涨啊涨啊……镜头里阿甘捧着一张印有苹果公司标志的纸说，我买了一个水果公司的股票，有人说我这一辈子不用再为钱发愁了。相信很多人看到这里都能被阿甘气晕过去，用这样的理由就搭上了一条传奇公司的大船，实在是只能用运气来解释。电影中这一幕发生的时代，正是苹果公司股票不停升值的时候，再晚两年也许导演就不会选择苹果而选择微软或者Google了。但那几年的确苹果有这个资格，股票的升值幅度几乎达到10倍。后来的低谷时期苹果甚至想把办公楼租给刚刚崭露头角的Google，可惜生意没有谈成，否则苹果的传奇史上又要多出新的一笔。

生于上世纪六七十年代的用户，对苹果的印象可能来源于世界上最早的个人电脑苹果机，而生于八九十年代的人，可能对很酷的iPod印象更深，当然现在恐怕更让人记忆深刻的是iPhone了。苹果最初是便宜的低端品牌，现在成了高端的时尚品牌，这看似矛盾的两方面，需要归功于苹果的创始人史蒂夫·乔布斯，是他让一个普通的电子消费品最终变成如范思哲、阿玛尼一般的时尚流行品。在美国，大学没毕业就辍学创业并且获得成功的人不算异数，微软的比尔·盖茨、甲骨文的拉里·埃利森、雅虎的杨致远等，以至于埃利森曾经在对耶鲁大学毕业生的讲话上骄傲地宣称“你们从此只能是失败者，因为你们没有提前辍学”而被赶了出去。但只有乔布斯是这群辍学生中的最高点，因为他是美国工程院唯一一个没有在大学读完一年书的院士。比尔·盖茨虽然没有大学毕业，毕竟正儿八经上了两年，杨致远更是读到博士才辍学。而乔布斯只读了半年大学，又旁听了一段时间，然后就彻底离开学校。他入选院士的原因是“开创和发展个人电脑工业”（For contributions to creation and development of the personal computer industry），但乔布斯在他短短的大学生涯中，有了一个重要的爱好——书法。虽然当时他还不知道书法以后有什么用，但是后来事实证明，书法带给乔布斯的艺术修养使得苹果公司所有的产品设计都非常独特并具有艺术气息。例如从前的计算机字体很单调，乔布斯在设计苹果的Macintosh计算机时，一下子想到当年漂亮的书法，为这种个人电脑设计了很漂亮的界面和字体。


史蒂夫·乔布斯，残酷的完美主义者

1976年，20岁的乔布斯和斯蒂芬·沃兹尼克（Steve Wozniak）及韦恩（Wayne）三人在车库里办起苹果公司，研制个人微机。后来韦恩退出，只剩下乔布斯和沃兹尼克两人。当时一台计算机少说要上万美元，即使价钱降几倍也不可能进入老百姓家。在每一次技术革命中，新技术必须比老的有数量级的进步才能站住脚。乔布斯很清楚这一点，他必须让计算机价钱降几十倍甚至上百倍才会有人要。为了降低成本，Apple I除了有一个带键盘的主机之外，什么外设都没有，但它有个可以接家用电视的视频口和一个接盒式录音机的接口，保证数据和程序可以存在一般的录音带上。而电视机和录音机在美国几乎家家都有。同年，两人研制出世界上第一台通用个人电脑Apple I，老百姓花上几百美元就可以买到。10年后，中国电子工业部主持清华大学等几家单位攻关，研制出被称为中华学习机的Apple兼容机，几乎沿用和乔布斯同样的设计思路，当时售价也只有400人民币，而同期购买一台IBM PC要两万人民币，所以中华学习机不到两年就卖掉十万台，超过其他微机同期在中国销售的总和。如今很多年轻的IT精英，当年都曾接触过这两种型号的电脑。

最早的苹果机实际上做不了什么事，只能让学计算机的孩子练习一下简单的编程和玩一点简单的诸如警察抓小偷的游戏。苹果机的操作也很不方便，一般老百姓是不会喜欢用它的。因此，它象征性的意义远比它实际意义要大得多，那就是计算机可以进入家庭。以前，DEC的总裁认为，计算机进入家庭是最不切实际的假想，现在，乔布斯和他的同事做到了这一点，DEC为他们的傲慢与偏见付出了代价。个人电脑的出现，强有力地冲击了DEC的小型机市场，1988年，长期亏损的DEC终于支撑不下去，被个人电脑公司康柏（Compaq）收购。乔布斯很清楚，像早期苹果机这样的玩具是无法让广大消费者长期喜欢的，事实上，当IBM推出一款真正能用的PC后，一下就抢掉了苹果3/4的市场。因此，乔布斯开始致力于研制一种真正能用的个人计算机。1984年，第二代苹果机麦金托什（Macintosh）诞生了。麦金托什是世界上第一种可以买得到的、拥有交互式图形界面并且使用鼠标的个人电脑，它的硬件部分性能略优于同期的IBM兼容机，而它的操作系统领先当时IBM-PC的操作系统DOS整整一代。后者是命令行式的操作系统，用户必须记住所有的操作命令才能用计算机。今天，当我们已经习惯使用交互式图形界面的Windows时，如果要我们退回到DOS，我们会觉得很别扭，麦金托什和IBM-PC当年的差别就有Windows和DOS那么大。除了界面上的差别，麦金托什操作系统在内存管理上有DOS不可比拟的优势，因为后者实际可用的内存始终局限在640kB，而前者没有任何限制。麦金托什一出来就卖得很好，因此无论从技术还是从商业上讲，都是一个巨大的成功。

需要指出的是，麦金托什的两个特点是乔布斯获得如此成功的关键，却也是后来导致苹果走入低谷的祸根。首先是交互式图形窗口界面，虽然是施乐（Xerox）公司帕洛阿尔托实验室（Palo Alto，斯坦福大学所在地。帕洛阿尔托实验室可能是世界上最有创新同时也是最

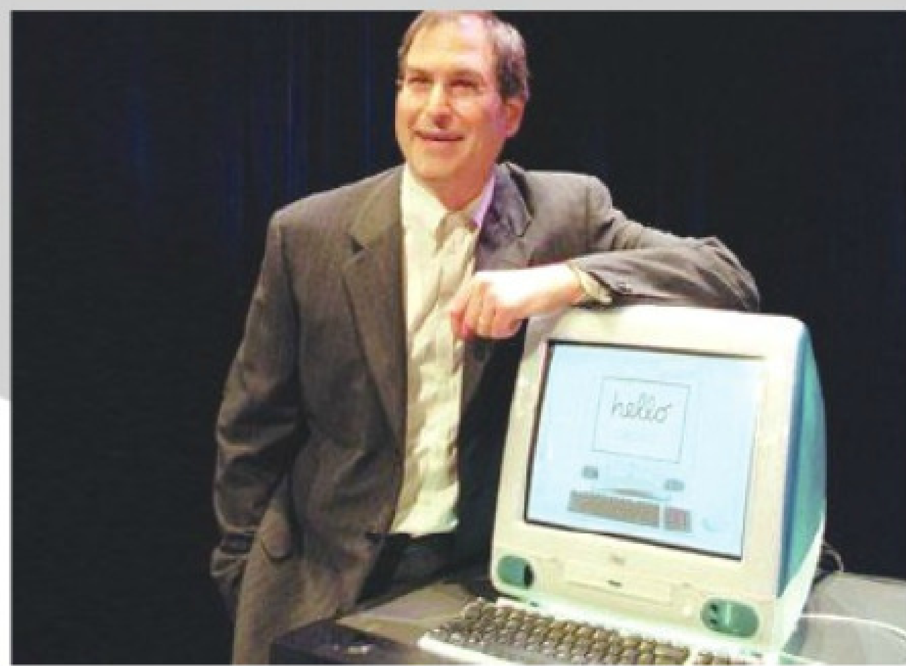
不会将发明创造变成商品的地方，它另一个改变了世界但没有为施乐带来任何好处的发明是今天每个人都在用的以太网）最先提出和研制出交互式图形界面窗口，但真正最早引入商业应用的却是苹果，微软同样凭借这个设计理念打造出了Windows 3.1，成就了后来的微软帝国。也正因为并不是真正的原创，尽管苹果公司在图形界面用于操作系统上做出了卓越的贡献，但由于交互图形界面的理念和样品毕竟最先由施乐发明，因此苹果在后来对微软旷日持久的官司上并没有占到便宜，反而浪费了不少精力。另一方面，从麦金托什起，苹果开始走上一条封闭的道路，它不允许别人造兼容机，以便独享PC市场。如果苹果开放了麦金托什的硬件技术，允许其他硬件厂商进入市场，消费者今天可能使用的就不是IBM PC系列，而是苹果系列了。但因为苹果可能在硬件上竞争不过兼容机厂商，因此它只能扮演一个像微软一样以操作系统为核心的软件公司角色。这时，两种系列个人电脑胜负的关键就要看苹果和微软在操作系统上的决斗了。在没有兼容机帮忙的情况下，苹果无法挑战微软，虽然它努力试过，但最终败了下来。乔布斯的骄傲造就了麦金托什早期在电脑制造业中的独特地位，也导致了上世纪90年代中后期苹果面对“Wintel”联盟节节败退的局面。但最终乔布斯坚持了下来，于是才有了后来的iPod、MacBook Air和iPhone。但在乔布斯创造苹果的第二段奇迹之前，他先被董事会赶出了自己一手创建的企业，那是在1985年。然后苹果进入了15年的经营低谷，尽管阿甘后来还是买了他的股票并且发了财，但苹果不景气的15年是无法被忘却的。麦金托什的市场占有率渐渐被微软挤得越来越小，而摊子却越铺越大，苹果公司开始亏损，还差点被卖给IBM和Sun公司，但这两家企业谁也看不上苹果这个市场不断萎缩的PC制造商。如果当时交易成功，那么今天也许就没有iPod这些玩意了。90年代，苹果和微软还就Windows侵权苹果操作系统一事，打了好几年的官司。在微软推出Windows 3.1以后，IBM PC机的用户也可享受图形界面了，苹果的市场迅速萎缩。苹果公司将微软告上法庭，因为Windows的很多创意实实在在是复制苹果的操作系统。在法庭上，微软的盖茨指出苹果的窗口式图形界面也是抄施乐的，并因此反驳苹果凭什么你能从施乐“借鉴”，而我不可以从你那里“借鉴”呢？结果法庭以Windows和苹果的操作系统虽然长得像，但不是一个东西为由，驳回苹果的要求，对苹果来说堪称雪上加霜。于是1998年，走投无路的苹果董事会请回了此前一直在幕后关注和遥控苹果的创始人乔布斯，希望他能带领公司再创奇迹。乔布斯也很配合，以年薪1美元的代价接手了当时的那个烂摊子。



盖茨与乔布斯两位IT开拓者实际上代表了美国商业文化的两个不同走向

回到苹果的乔布斯仔细分析了当时的市场，认为凭借苹果的技术和思路，直接与微软、IBM还有英特尔竞争已经没有胜算了。既然苹果在个人电脑领域已不可能替代兼容机和微软的地位，干脆向高端群体和小众化发展，讲究性能、品味和时尚。沿着这个思路，乔布斯布置了全新的产品研发计划。首先是1998年取代麦金托什的iMac，全新的造型和色彩设计预示着苹果开始蜕变。然后是1999年的Apple iBook笔记本，采用独创的“Airport”技术使得苹果iBook成为世界上第一款能无线接收E-mail和网页浏览的笔记本。随后又有划时代的iPod音乐播放器，2001年10月推出的这款新产品意味着苹果将不再仅仅依靠个人电脑为唯一盈利渠道。最引人瞩目的还是2002年1月，乔布斯的iMac最新产品Flat-panel iMac出现在世人眼前，这款iMac晶莹圆润、玲珑剔透，充满艺术风格和想象力的圆拱形底座带旋转液晶屏设计引起PC产业的轰动。相对于X86架构兼容机那种方方正正的正经面孔，如今iMac更像一款艺术品而非商品，迅速在年轻群体而非仅仅是专业人士中流行。此外乔布斯在回到苹果之前，就操纵苹果与微软和解并达成一定的合作，微软购买1.5亿美元苹果股票，苹果将微软IE浏览器集成到苹果操作系统中（当然后来不能忍受IE的乔布斯还是另起炉灶搞出了Safari浏览器），缓解了当时苹果所面对的激烈竞争局面。最重要的是，乔布斯选择了一个合适的时间回归——1998年，正是全球第一次互联网和IT泡沫兴起的时候，只要是和IT沾边的股票，什么都上涨。由于苹果已经将自己定位在很窄的高端市场群体，避免了与微软、戴尔和惠普的直接竞争，加上微软当时正被反垄断官司搞得焦头烂额，也无暇顾及苹果这个貌似无害的小伙计了。苹果在乔布斯接手的两年里渐渐恢复了元气。

很多人都将乔布斯视作一个技术天才，但从他的合作者和竞争对手那里得到的看法却并不如此。乔布斯的老伙计斯蒂芬·沃兹尼克就曾经透露，在创业时乔布斯将二人的一款产品出售，却并未合理分配双方应得的份额，而且乔布斯在私人道德上并非完美，曾经长期拒绝承认自己私生女Lisa的身份并提供赡养费用，直至法庭做出判决。但乔布斯的超人之处在于他善于学习，深入了解IT技术的发展倾向和市场需求变化，并能把得准时代的脉搏。回归苹果伊始，他已经认识到苹果封闭式的软硬件从成本上无法和微软加兼容机竞争，也无法为用户提供丰富的应用软件。因此乔布斯做了两件事：其一他在苹果的微机中逐渐采用英特尔的通用处理器，其二采用 Free BSD作为新的苹果操作系统内核。这样相对开放的体系使得大量有兴趣的开源工程师很容易地为苹果开发软件。这两个举动为苹果大大拓展了产业链中的覆盖面，但对乔布斯来说，仅仅凭借iMac已无法成为一个超越过去的的IT企业，至关重要的是，如何为苹果找到个人PC以外的成长点。虽然网络泡沫崩塌了，但乔布斯已经意识到时代的转换，以互联网和多媒体技术为核心的一场新技术革命已经来临。互联



乔布斯发布他的第一款iMac，他得意洋洋的笑容后来一再重复出现


iPod打开了苹果走向更广阔市场的大门

网是信息传播的渠道，多媒体技术则提供了数字化的信息源。原来的录音带和录像带很快被CD和DVD代替，随着声音和图像压缩技术的出现，这些数字化的音乐和录像很容易在互联网上传播。20世纪90年代末，街头和互联网上充斥了各种盗版的音乐和电影，陌生人凑上来问“要碟么？”的景象已成了各地电子市场不可缺少的风景线。从前音乐唱片行业属于一个垄断的暴利行业，而当网上有了不要钱的，音乐下载很快占整个互联网流量的1/4，广大网民一下子学会了听下载的音乐、看下载的电影。同时市场上出现了一些小的音乐播放器，但做得都不是很理想。虽然唱片公司集体告赢了帮助提供盗版音乐的Napster公司，但盗版和下载已无法从互联网上驱除了，更重要的是，用户已养成用一个小播放器听音乐和歌曲的习惯。乔布斯从中看到了重要的市场机会，首先在于音乐播放器的品质和软件设计，虽然已经有了不少播放器，但品质良莠不齐，尤其是当音乐数量多了以后查找和管理都很麻烦，要把自己以前买的几十张CD上的歌复制转移到播放器上也很费事。另外广大用户已经习惯戴着耳机从播放器中听歌，而不是随身带着便携的CD唱机和几十张光盘。因此，音乐播放器不需要花钱和时间培养出一个市场。基于这两点的考虑，乔布斯决定开发被称为iPod的音乐和视频播放器，更重要的是提供了iTune作为内容管理软件。iPod+iTune的战略一如以往iMac+OS操作系统的战略，乔布斯依然没有改变苹果独特的风格，但已不再像过去一般封闭。而且与iMac一样，iPod同样被设计得不像一款商品，而更像一个工艺品，充满了时尚和精巧的魅力。在乔布斯的战略下，iPod+iTune已不仅仅是一个简单的音乐播放器，而是一个不小的产业。不同的厂家，从音箱生产厂到汽车公司，都在主动为iPod设计和制造各种配套产品，比如音箱、耳机、汽车音响、皮套等，就如同有无数软件公司在微软的操作系统上主动为Windows开发适用的应用程序一样。而为苹果产品主动开发扩展应用内容的软件企业和个人爱好者也越来越多，如今的苹果世界开发者大会（WWDC），已能如同英特尔技术高峰论坛（IDF）或E3那样，吸引到全世界的苹果爱好者和产业关注者，共同将苹果推向新的高峰。如今的苹果，带着那些玲珑剔透、美轮美奂的数码电子“工艺品”，正在将影响力从IT行业向着更广阔的领域扩散。



苹果为什么这么流行？

掠过苹果并不漫长却精彩纷呈的发展历史，我们可以看到，苹果从创业伊始就被创始人史蒂夫·乔布斯打上了深深的个人印记，充满了强烈的自我意识和独特风格。尽管期间出现过低迷，乔布斯也离开了苹果一段时间，但他的气质

苹果十大传奇产品

苹果机的始祖——Apple Ⅰ

Apple Ⅰ是苹果机的始祖，1976年4月在乔布斯的车库里诞生。外形很像个打字机，主板裸露在外，连个像样的屏幕都没有，只能接电视上看，功能很有限。然而，正是这个看似简单的电脑，开创了个人电脑崭新的一页。Apple Ⅰ采用的CPU是摩托罗拉的MOStek 6502芯片，而不是通常单板机上常用的Intel 8080。从这时起，苹果就开始了与摩托罗拉几十年的不解情结。当时售价是666.66美元。

Mac机的始祖——Macintosh

Mac诞生于1984年1月，是所有Mac机的祖宗，当然也是最原始的Macintosh。以今天的标准来看，它的性能有点可笑和简单，但那可爱的小盒子却比一年前苹果第一次试图发售但并不成功的Lisa更能担负得起执行GUI界面。Macintosh的速度超过了IBM PC，并创造了多项第一：第一个大众型的图形用户平台，第一台具备多媒体功能的计算机。

苹果的第一款笔记本电脑——Mac Portable

1989年，苹果推出了第一款笔记本电脑。按当时正确的说法应该是“便携式电脑”，因为它实在是比笔记本要大（16磅带手柄的庞然大物），重量即使背在最强壮的士兵身上也是个沉重的负担，但是大中隐有秀气。使用的是摩托罗拉低热量芯片68HC000。工作时间大约1小时。以它黑白屏幕的配置看，主要是应用于商业领域。Macintosh Portable的售价为6500美元，带硬盘则为7500美元。

真正的苹果笔记本的开始——PowerBook 100

1991年10月，苹果发布PowerBook 100。从外观看，同时间发布的PowerBook 140和170与100“相貌”十分相似，其实这种外观一直延续到后来的钛金属、铝合金、15寸、17寸笔记本，虽然功能变得十分强大，都“遗传”有PowerBook 100的“外貌”特征。PowerBook出现之前的Portable对市场影响不大，但是PowerBook 100却不同，它其实才是真正苹果笔记本开始的标志。

第一台无线笔记本——Apple iBook

1999年，苹果公司推出了“Airport”技术。正是这一突破性的技术，使苹果iBook成为世界上第一款能无线接收E-mail和网上冲浪的笔记本。由于先后采用G3和G4作为处理器，使得iBook处理速度和整体性能有大幅提高。iBook外形小

使得苹果公司注定不能被继任的CEO斯库利（原百事可乐当家人）所掌控住，即使斯库利提出的“苹果必须寻找到PC以外的增长点”毫无疑问是正确的，但他也不能带领苹果跨越这个门槛。从百事可乐到苹果，虽然斯库利是个出色的职业经理人，但他还是未能融入到科技创造行业的自我完善主义中去。对苹果来说，这个带路人只能是乔布斯。而1998年乔布斯的回归，则在电脑和互联网时代来临之后，向公众展示了一条与X86架构、“Wintel联盟”完全不同的道路。如果说传统的IBM兼容机是以性能和普及性占据了大众市场，苹果的产品则开始尝试一条通过小众走向大众的道路。直至今日的全球流行，上市3天3G版iPhone手机就销售出了100万部。

乔布斯在重返苹果之后的第一款产品，就是以打破IT行业产品设计常规的iMac。这款产品再现并强化了苹果崇尚“自由不羁、简洁优美”的设计风格，甚至为此不惜在性能和适用性上做出部分牺牲，一举奠定了苹果产品“并不完美，但它的优点闪耀足可以让人忘却它的缺点”的极端风格。这一点和同是行业翘楚，却永远是一张扑克脸的盖茨和他的微软产品形成鲜明对比。有趣的是，这两位行业先驱之间却一直保持着亦敌亦友的关系，两人曾多次在公开场合坐而论道，谈笑风生，却又经常相互唇枪舌剑，明嘲暗讽，而苹果电脑也在“Wintel联盟”的打压下顽强地生存下来，越活越精彩。只是如今盖茨已然隐退，乔布斯虽然手持iPhone春风得意，但也饱受胰腺癌的困扰，两位高人同台斗法的精彩场面，只怕再也难看到了。



iPhone 3G全球第一位用户。自从苹果诞生起，这样忠实的粉丝就从来没减少过

当如向日葵一般美丽的Flat-panel iMac首次出现在世人面前时，很多人都忽视了乔布斯那张得意洋洋的脸，而长时间将目光集中在这台个人电脑上，因为相对于方方正正、中规中距的IBM兼容机，“iMac美得简直都不像一台电脑”。即使在今天，很多没见过iMac的用户第一眼看到它依然还有同样的震撼。iMac将机箱和显示器和谐地组装在一起，看上去就像个大号台灯，却非常圆润、简洁、颀长而优美。特别是外壳表面材质的处理，制造出一种柔软半透明的效果，仿佛新生婴儿的皮肤一般。尽管iMac当时既昂贵又与常见的IBM兼容机使用习惯不同，需要重新学习适应，但还是有很多人义无反顾地买下了它。iMac的外形设计也对艺术界产生了很深远的影响，最显著的例子，其一是著名的动画制作公司PIXAR，很多人都看过他们的作品，如《玩具总动员》《海底总动员》等，而片头那个蹦蹦跳跳踩字母的小台灯，就很有iMac的几分神韵。不过需要说明的是，PIXAR的幕后大老板之一就是乔布斯，因此有这样的类似也可以理解。另一个例子则是美国影星威尔·史密斯主演的描写机器人试图对抗人类的科幻电影《我，机器人》，其中未来机器人的外形设计就基本模仿了iMac的设计风格，影片中的机器人四肢细长，线条柔和，最重要的是都由一种半透明，似乎是有机物的材料构成，这与iMac的制


2005年盖茨与乔布斯同桌进餐，谈笑风生，不知以后还可得见否

巧，采用镁合金和聚碳酸酯使结构强度十分高，丰富的接口使iBook十分人性化，从哪方面看都感觉iBook是一个功能强大的尤物。

第一代iPod播放器——iPod 1st Gen

2001年10月，第一代iPod播放器推出。当第一代iPod诞生的时候，它只有5GB的容量，屏幕的分辨率只有160×128，只有32MB的RAM和32MB的ROM。它甚至不能与Windows操作系统兼容，颇有历史意义的是，它采用1.8英寸硬盘作为存储介质，并采用机械卷轴滑轮式操作按钮。当时，这款iPod播放器的售价为399美元，在开售的头两个月，一共售出了125 000台。

第一台平板iMac——Flat-panel iMac

是否继续追随原型iMac是一个棘手的决定，但设计师Ive却从一朵向日葵花中找到了灵感，然后创造了平板iMac，于2002年1月发布了Flat-panel iMac。半圆拱形底座带旋转液晶屏的设计引起PC产业的轰动。

第一台真正的PC杀手——Apple MacBook

2006年，苹果公司推出第一款使用Intel处理器的笔记本电脑——Apple MacBook。正因为对于苹果Mac OSX操作系统和微软Windows操作系统良好的兼容性，以及强大的处理能力，Apple MacBook被认为是第一台真正的“PC杀手”。MacBook的纯白时尚感，是其他计算机的单调设计所无法比拟的。2008年初苹果推出的Book Air笔记本也是顺承此思路而已。

苹果媒体机顶盒——Apple TV

Apple TV，曾用名iTV，是苹果公司2007年推出的用以连接电视机和电脑以及各种数码设备的产品。关于它的猜想很多，有人认为它是机顶盒，用来看网络电视；有人认为它是HTPC，因为它有电脑全部的配置；有人则认为它只是一个昂贵的移动硬盘，因为功能太少了。而根据最官方的说明，它是一台“Home Server”（家庭服务器），主要目的很单纯，就是为了让电视机能播放来自互联网的电影。

正在进行的传奇——iPhone

2007年1月9日，苹果公司发布旗下第一款手机iPhone，并于6月29日在美国上市。这款延续了iPod风格的全触摸屏手机无论是简约时尚的超薄黑色机身，还是强大的功能配置，都足以让人们为之疯狂！115mm×61mm×11.6mm的出色三围，高达480×320的分辨率带来的视觉冲击力充满诱惑。2008年7月11日，3G版iPhone面世，新的传奇又将开始……



PIXAR，这是乔布斯的另一个艺术骄傲

造风格几乎如出一辙。而影片的幕后主创也坦言机器人的设计思路“就是在向iMac致敬”。

苹果另一款成功的产品iPod也是乔布斯的骄傲。从技术和工艺上来说，iPod相对其他同类产品并没有特别领先之处，唯一抓人眼球的仍旧是出色的外形和功能设计，从Mini、U2、Photo、Shuffle、Nano到Video，2001年到2005年的这一系列iPod产品在外形上保持简洁优美的风格，在功能上根据年轻大众的喜好逐渐增加，从单纯的MP3播放到图片、视频播放功能的引入，体现出苹果对于大众消费脉搏的准确把握。2006年推出的Shuffle Ⅱ和新Nano则是乔布斯极端风格的又一次体现。Shuffle Ⅱ前所未有的小巧，配上底座仿佛是一个饰品，功能上只有单纯的MP3播放，依靠亲近大众的价格新拓展了一片市场。新Nano则是主流功能齐备，在造型上略作改进，线条变得硬朗一些，适合苹果产品的进阶爱好者。但这还不是iPod能如此流行的关键，iPod能如此流行的原因，正如前面已经提到的，是在于乔布斯的iPod+iTunes的战略。乔布斯意识到网络时代用户已经养成下载音乐的习惯，但利润大部分被盗版拿走，很大原因在于音乐版权归属的错综复杂和各个厂商之间不肯适应市场变化，世界上整个音乐市场当时被5家大的唱片公司：百代（EMI）、环球（Universal）包括下属的宝丽金、华纳兄弟（Warner Brothers）、Sony和BMG垄断（后两家如今已经合并）。这5家基本上各自签约不同的艺术家，各卖各的音乐，共同维持着一个高利润的市场，即使面对下载和盗版的冲击也不肯松口，徒劳地试图用版权的大棒扼杀网络下载。因此在垄断了播放器市场后，2003年苹果开始寻求通过iTunes下载服务在高利润的音乐市场上分一杯羹。乔布斯是个非常优秀的谈判高手，他把在价格上最强硬的Sony放在最后，和其他4家公司共同达成了协议，Sony只好就范，否则就永远被隔离在广大的iPod用户群以外。虽然iTunes战略实施以来，音乐付费下载收入并没有预想中增长得那么快，但苹果开创了这一模式，并在与大唱片公司的合作中占据先机，这才是iPod未来潜力无限的根本。

MacBook Air笔记本出现的时间并不长，就在今年1月份它才在苹果开发者大会上与众人见面。先抛开性能不说，它最大的特色就是极致的轻薄，其厚度最薄仅19.3毫米，重量约为1.36千克，真如刀锋一般锋锐。以至于惠普主管全球游戏业务的CTO，前VooDoo PC的创始人Rahul Sood在自己的生日上穿着惠普的T恤，用Book Air笔记本切蛋糕。这一足够彰显MacBook特色的行为同样引起诸多苹果粉丝和非苹果粉丝的瞩目，连番惊呼“笔记本居然也可以薄到这个地步？”但Book Air笔记本并不是苹果如今的主角产品，正如前面已经提到的，乔布斯决心要将盈利来源拓展到PC以外的空间去，因此这几年内苹果真正的明星都将是大家疯狂追抢的iPhone。自从2G版iPhone问世，就又一次打破了一个原本已经形成稳定态势的传统市场。核心就在于它已不是一个普通手机加iPod播放器，而是具有一个完整的、联网的计算机和一般电视机的主要功能。用它上网进行浏览、娱乐和消费都已和个人电脑相去不远，而且电池续航能力也远远好于一般手机。虽然也有不少缺点，如不支持即时通讯工具、没有单键拨号、没有电话簿搜寻、不能摄像、不支持蓝牙立体声耳机等，但3G版iPhone在这些方面都进行了显著的加强，更重要的是乔布斯制定的iPhone软件平台开放战略，使得无数爱好者和商业企业在为iPhone开发应用内容，这就如同众多软件企业的开发支持把微软送上了个人电脑软件霸主的地位一样，苹果已开始把持住移动终端平台的优势地位，这才是iPhone最可怕的地方。


用Book Air切蛋糕的Rahul Sood

因此，如果我们一定要试图分析苹果产品的流行原因，那么不外乎下面几个理由。


如向日葵一般优美骄傲的Flat-panel iMac震动业界，它真的很像PIXAR的那个小台灯

1.强烈的设计风格。无论是硬件还是软件，苹果一直坚持一条可称为封闭的道路，与传统的X86架构系统和Windows操作平台决不兼容。早期因为这个原因，苹果在个人电脑市场竞争上被IBM+Wintel联盟打得抬不起头。但在电脑足够普及之后，用户注意力从单纯的性能上逐渐转移，更加重视电脑的外在文化体现，乔布斯所坚持的精致唯美艺术风格开始体现出优势。在竞争领域扩大到更大众化的数码电子产品上之后，苹果的实力得到更充分的发挥，无论是向日葵造型的Flat-panel iMac，或是珠光外表的iPod，还有轻薄如刀的Book Air和简洁高雅的iPhone，都能在第一眼就抓住消费者，即使因为种种原因不能购买，但对苹果产品强烈的风格和气质都已留下很深印象。在使用习惯和价格壁垒都不高的数码电子产品领域，乔布斯终于把这些倾慕者都圈到自己的消费者群体中。绝大多数高科技公司都不会对设计采取严肃的态度，它们往往将设计视为一个事后才产生的想法，在这些公司看

来，设计不过就是装点门面，有故意讨好用户的嫌疑。但乔布斯始终认为，好的设计与好的技术同等重要。

2.明智地抓住新市场机会。苹果依靠电脑制造成名，但乔布斯也意识到传统个人电脑的使用习惯难以撼动，因此明智地将战场转移到更广泛更大众化的数码电子消费产品。iPod作为第一次尝试，获得了巨大成功，因为本身音乐播放器就与艺术有千丝万缕的联系，又没有明确的使用习惯门槛，苹果风格很容易获得消费者的青睐。iPhone则是一次有些冒险的进军，因为这个市场不像音乐播放器那样没有很强大的对手，诺基亚、索尼爱立信、MOTO等厂商在此方面拼杀多年，无论是技术积累还是市场开发能力都很强大。但乔布斯的高明之处是在于他抓住了手机与互联网逐渐融合的时机，采用全功能的桌面操作系统，这样一来，iPhone更像是一个便携式电脑。同时还集一个iPod和一个200万像素的照相机于一身，将手机打造成全方位的移动通讯和娱乐终端，让长于通讯业务的传统厂商措手不及。即使如诺基亚、MOTO、索尼爱立信等企业在游戏、音乐等消费领域已潜心研发多年，可在iPhone的通讯、游戏、娱乐、影视、互联网的整体优势下还是没能顶住。

3.细节追求完美。苹果的产品虽然外形美观，但并不是那种只凭脸蛋吃饭的样子货。在不被人注意到的细微之处，苹果也并没有放松对产品品质的要求。例如iPhone的触摸屏，苹果采用独有的网格点栅结构，在表面灵敏度得到充分保证的情况下，提高了液晶屏的强度和使用寿命。而普通厂商一般采用排列点栅结构，山寨机则连基本的底层支撑都没有，在强度和使用寿命上与iPhone不可同日而语。同样的例子还有如耳机插孔接口、耳机线的耐拉和耐弯折强度、电脑外壳表面镀膜等，涉及的方面太多了。这样做的不利影响是显著提高了生产成本，也是以往苹果产品价格居高不下的重要原因，但如今苹果产品的市场接受度越来越大，凭借出货量的规模优势已逐渐抵消了成本劣势。

4.坚持创新精神。在其他产品还在用机械按键或触摸按键的时候，iPod已在采用操作转盘了。其实这种操作转盘并不是苹果公司所发明，而是Synaptics公司首创，70%的笔记本电脑触摸板都由该公司提供。虽然在苹果推出iPod前触摸转盘就出现了，然而只有苹果公司率先在其音乐播放设备上采用了它。同样，此次苹果公司发布的iPhone功能异常丰富，但是像Google Map等功能很早就在其他移动终端设备，如PDA和智能手机上得到了体现。触摸屏不是苹果发明的，但苹果在使用方面却是一个高手，它的工程师利用这种技术革新创造了一个全新的界面。iPhone的多点触摸屏至少可以处理两个触摸信号，用户可轻松用手指完成数据处理，比如说点击链接、拉伸或者缩小图片，所以iPhone同样体现的是苹果公司一贯的创新精神。还有例如iMac的向日葵造型也是一样，在这方面苹果一项是走在行业的最前面。


用苹果笔记本的都是好人？不过是乔布斯的隐形营销战术

所有的这些要点组合在一起，构成了苹果产品的独有气质，充满艺术和哲学气息，而不仅仅是一个商业产品。因此即使不是苹果的用户，也在潜意识中对乔布斯和他的苹果具有好感，当合适的机遇来临，自然就能成为苹果流行风中的一份子。曾经有苹果粉丝注意到这样一个例子，在曾经红极一时的美剧《反恐24小时》中，观众可以通过其中人物使用的电脑和电器来分辨人物阵营。凡是用苹果产品的，都是好人，包括卧底。而凡是坏人，而没有用苹果产品的，多数都是拎着“又黑又沉”的IBM。在这样的潜意识熏陶下，苹果它怎么能不流行呢？



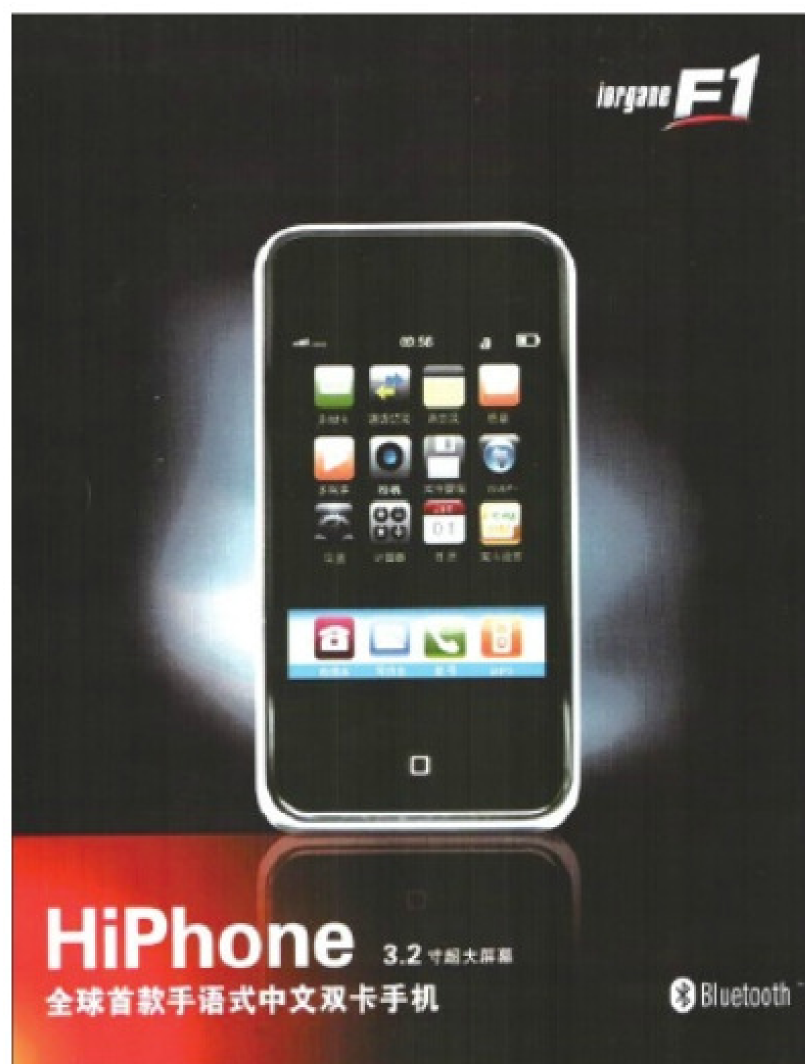
缺席中国的苹果和iPhone

直至今日，iPhone仍旧在国门外徘徊，不曾光明正大地登陆中国。尽管在海外市场上势如破竹，但iPhone却在进入中国市场时迟迟未有进展。2007年11月，苹果就与中国移动有过接触，苹果也希望通过与中国移动这家全球最大的移动运营商合作，进入中国这个全球最大的手机消费市场，但双方的谈判似乎未获进展。2008年1月，有消息传出，中国移动与苹果关于iPhone引进中国的谈判破裂，其原因是“在与中国移动的利润分成比例上”出现分歧。业内人士向外界透露，中国的移动通信市场具有自己的特征，与AT&T、T-Mobile、Orange等海外电信运营市场不可类比。截至目前，中国移动用户数已达3.92亿户，占全国移动电话用户数超过70%。中国移动每月新增用户超过700多万户，所以iPhone带来的新增用户数，在中移动庞大的用户基数里显得有点“无足轻重”。在这样的现实背景下，中国移动在目前还不至于为了争取iPhone带来的新增用户而让出自己的运营收入。乔布斯在全球无往不利的合作分成运营计划在中国撞上了南墙，这是中国电信行业独有的运营局面决定的。即使如此，依旧有40万部iPhone手机通过各种渠道流入境内，充分体现了iPhone在中国的人气。

有人说，没有苹果，我们还有TCL嘛，就算没有TCL，我们还有山寨机……

这只是一个笑话，但我们不得不承认，我们没有苹果，而且也缺乏培育出苹果的土壤。

山寨机，这个名词几乎是从iPhone流行风进入中国大陆市场之后骤然兴起的。HiPhone、i风、爱风……一夜之间就多了这许多名目。但让人意外的是，相对iPhone在国外制造的流行，国产山寨版“iPhone”在国内掀起的冲击也同样巨大。当制造“山寨核心技术”的联发科逐渐浮出水面之后，我们似乎看到了“中国苹果”的影子。



HiPhone，不知预示着国产手机和IT行业怎样的未来……

是不是我们看到了苹果的幼苗呢？这很难说。山寨行业的兴起是源起联发科提出的手机配件集成平台方案，但身后的“山寨商”得以攻城掠地的原因，却是他们对手机应用功能的不断挖掘和开发，某种程度上，这和苹果公司把握市场应用需求不断创新的做法是一个脉络。但相对苹果公司重视细节，追求品质的做法，国产厂商包括“山寨大王”们，更多是依靠成本优势、性价比优势来夺取市场，局部的创新并不能掩盖整体品质的低劣。于是到了最后，模仿外形、降低品质的山寨机，似乎就成了唯一的出路。无论iPhone在设计上有什么创新，国内设计公司都可以照猫画虎模仿个大概，但模仿的产品没有持续的创新动力，永远只能跟在别人身后，没有核心竞争力。iPhone采用苹果公司自主开发的OS X操作系统，还有与其相关的许多无线下载应用，为了支持这些应用，苹果公司与美国的最大手机运营商Cingular签订了在美国独家使用iPhone的协议。作为报答，Cingular为iPhone的增值应用做了特别的支持。这就是说，苹果公司推出的不仅是一款新颖的高端智能手机，而且更是一个完整的无线数据应用产业链的范例。从一家引导PC Windows潮流的计算机软件系统公司，到一家引导MP3消费时尚的数码系统公司，再到一家引导无线增值业务新潮流的智能手机系统与服务公司，3次发展，次次体现了苹果公司品牌的强势与强大的市场推广能力。实际上，在推出iPhone之前，国内与苹果公司采用相似战略的公司有纽曼（Newman）与华旗（Aigo），但纽曼与华旗这些国内强势数码产品品牌公司及国内其他强势手机品牌厂家如联想、波导等既缺乏资金实力，也缺乏技术实力采取这种合作研发模式。也许最后我们还拥有成本和价格上的优势，但从一个企业的发展来看，IT公司创业发展的前期都需要用这种价格战来开拓市场，却没有见到哪个IT企业依靠价格战而做大，永远只能小打小闹做土财主。因为当产品占据市场要转型的时候，公司运营成本的提高会吃掉原本就不高的利润，波导、熊猫、奥克斯，这些国内原本有一些名气的品牌都是这样慢慢死去的。乔布斯因为3G版iPhone三天出货100万台而烦恼，因为产能不足供应不上。他的用户数量放到国内市场却不能让电信运营商动心。可是国产手机厂商谁又有实力与中国移动来谈判呢？乔布斯一个用户贡献的收益，可以顶国产手机10个用户的贡献。但10台国产手机的人力成本，已超过一部iPhone，最终的结果是连成本优势都失去了。

值得庆幸的是，中国电信行业也正面临着从2G向3G的转换，伴随着中国电信业的大重组，业界普遍预计仅有两家移动运营商的现有格局将被打破，未来将有更多的运营商进入这个全球潜力最大的移动通信市场。当更多的运营商充分竞争时，iPhone的制造商与服务商合作分成的模式便有可能找到利益的纽带。在即将步入的3G时代，国内移动运营商的多种电信增值服务功能，亦需要相应功能齐全的移动通信终端，而这同样也为类似iPhone这样的新进入者提供了复制成功故事的可能。



出国参展反被查抄，没有核心创新能力只能任人欺负



尝禁果者会是谁？

Designed in California，Made in China，如今的苹果产品背后都有这么一句口号。美国和中国在产业链中的位置，被恰到好处地体现了出来。乔布斯看到美国市场四处遍布“Made in China”的产品，包括苹果自己的产品，痛感中国制造业的强大，却又因产品的创新根源来自于美国而自豪，因此留下这个口号。

在苹果创建之初之所以选择现在的名字，有一个原因就是因为苹果是智慧的象征，人类的始祖亚当和夏娃因为吃了苹果而有了智力，牛顿因为落到头上的苹果而发现了万有引力定律。在苹果上咬一口，就意味着咬住智慧，并且不断创新，尝试那些原本可能是禁忌的领域。

毫无疑问，苹果公司这么多年来做到了这一点，因此乔布斯因此而骄傲。

那么，在中国又有谁能勇敢地去咬那个苹果一口呢？会是联发科和他背后的山寨产业么？

并无轻视之意，一切皆有可能。 P

（本文在采访写作中得到苹果爱好者罗林枫先生和迟哲思先生的大力协助，在此表示感谢。）



——电子商务在规范下的未来

■本刊编辑部 鼓楼

上班，浏览新闻（www.sina.com.cn）的同时，去卓越网（www.joyo.com）订上几本新上架的畅销书，顺手又到窝夫小子（www.waffleboy.com.cn）那里买下两款蛋糕，然后在丽华快餐（www.lihua.com）上点了中午的盒饭，等待快递的时候，Boss吩咐近日出差，便立刻在携程网（www.ctrip.com）上预订了机票和酒店。这是一位写字楼职员普通的网络生活，各式各样的网站提供他所需要的一切：从图书、饮食到衣服鞋袜。这种通过无形网络进行有形交易的商务模式，就是今天很多人每时每刻都不能离开的电子商务。

电子商务网站的模式很多，有类似于上文所说的专业网站，也有诸如淘宝网（www.taobao.com）这样的电子交易平台。习惯上，电子商务被分为B2B（Business to Business，企业对企业），B2C（Business to Consumer，企业对个人），C2C（Consumer to Consumer，个人对个人）以及G2B（Government to Business，政府对企业）4种模式。中国第一家电子商务网站8848诞生于1999年5月18日，那时“在网上花钱”还是件新鲜事，传媒以举办各种“网络生存测试”来宣传网络。而9年之后的今天，随着支付手段与物流体系的完善，在网上花钱已是平常小事。中国的电子商务交易额已超过1万亿元，网民超过2.1亿人，网商超过5000万人，网站超过150万个。其中通过淘宝网的交易额就超过了433亿元，淘宝网成为国内极具份量的大型零售商。淘宝自己并没有货源，它就像一家大型自由市场，提供场地给网民开店，它有5300万个网民开设的网店。在现实生活中，这样巨大的市场是不可想象的。在淘宝网上开店很容易，只要完成简单的注册，准备一定数量的商品就可以，剩下的事情就是等着天南地北的顾客上门了。这个网店不受时间空间气候等条件的影响，还没有房租水电等线下开店的必须开支，不需要先进货库存，甚至没有管理费用和税务，只要一台可以上网的电脑便能24小时进行交易，且是直接面对终端用户。一时间，在淘宝上开店演变成一种时尚，给启动资金匮乏却渴望创业的平民百姓一种挑战自我的机会。

很多人沾沾自喜他们在淘宝上的开店经历，《大众软件》2008年05期还专门介绍了几位淘宝皇冠买家的开店故事。真有人从起初的玩玩看发展成专门的网络零售商，月收入颇为可观。

但这样的创业故事，是否可以复制？淘宝网承诺3年不收取费用的期限日益接近，还有商务部即将出台的《电子商务模式规范》和《网络购物服务规范》，会不会使这种从零开始的平民创业故事最终成为神话？

两个规范，一种态度

2008年4月25日，商务部商业改革司规划处就《电子商务模式规范》和《网络购物服务规范》两份文件在网络上征求意见（规范查询：http://syggs.mofcom.gov.cn/aarticle/af/200804/20080405497238.html，页面下方附件1和附件2）。这两部规范的推出，目的是为了规范网上交易行为，促进电子商务持续健康发展。

这两个规范的出台，与网上欺诈、传销、不正当竞争、发布虚假广告、侵犯注册商标专用权以及无照经营等违法行为时有发生，缺乏一个政府管理条例可以引用相关。这些违法行为极大影响了电子商务的交易秩序，降低了消费者对网上交易的信任度。以网络购物为代表的非现场购物，是北京工商局受理的2007年十大投诉热点之一。网上交易发生的问题包括交付商品与订单不符、商品侵权造假、商品质量低劣、顾客购物缺乏凭证无法投诉等。

规范希望实施后使电子商务市场有法可依，并结束各地对电子商务管理各自为政的局面。两个规范的意见反馈截止日期为2008年5月16日，到这篇文章落笔之时，规范还没有正式推出。

但对传播效应巨大的互联网来说，任何一点风吹草动都可能引起滔天波浪。这两个规范，前者规定了基于互联网技术和网络通信手段缔结的电子商

你要买什么？网站上应有尽有



安全的支付系统，快捷的物流配送，是电子商务兴起的保障

务模式，描述了电子商务模式的基本要求，规定了服务提供方主体法人资格、服务对象主体法人资格、中立的第三方参与经营、实物交易、在线支付、售后服务、独立的技术配套设施及人员技能等方面的规范；后者则规定了基于互联网技术和网络通信手段缔结的网络购物的服务体系，描述了网络购物服务的合法性、安全性、公平性、合理性等方面的要求，规定了基本原则、网络购物交易方、网络购物平台提供商、网络支付平台提供商、网络购物辅助服务提供商等方面的行为规范。从内容上来看，这两个规范确有决定中国电子商务未来的架式。

征求意见稿要求，网上商店的经营者必须具备法人资格，经营者必须是经过工商行政管理部门和税务机关登记注册的法人，且在网站首页下方刊登企业营业执照、税务登记证、特殊业务许可证、真实的企业经营地址、联系电话等信息——对实行B2B、B2C交易模式的企业来说，这要求与线下真实环境的营业并无区别，他们所用的商业资料都很完善。但对从事C2C电子商务的个人来说，必须以实名进行商品交易，在网上交易市场上提供实物和服务交易，包括依法发布商品（服务）信息和广告，遵守知识产权保护法规，提供登录注册功能，提供交易、结算功能，提供身份认证功能及相关的售后服务细则等，C2C的经营者必须建立并储存交易日志、详细记录交易数据。

在现行的C2C模式中，大的网络购物平台都有对卖家的实名认证方式，只是对买家还没有强制性实名要求。规范也对网络交易平台提出了要求，平台要保存用户注册信息、交易数据记录等信息至少两年，具备通过银行为交易提供资金结算的服务，也就是应该具备安全的在线支付功能（含身份认证、电子签名等），除此之外还应该有其他的资金结算渠道供消费者选择，这些渠道应该是具备资质的第三方支付机构。此外，电子商务平台不得为无资质的商户开展有害有毒物品、药品、危险化学品等特殊商品的销售提供服务，未经审批不得经营药品、医疗器械等特殊商品。

外行看热闹，内行看门道。普通老百姓关心的是网上那些鼠标一点即来、供应价格便宜且商品种类繁多的网店会不会因规范的出台而减少；创业者所担心的，是自己能否还像从前一样，几乎零成本的在网络上进行贸易，网络商务的门槛会不会由此被拔高；而在电子商务领域资深的从业者与学者们，对规范能否达到促进电子商务的效果，能否真正在电子商务实践中起到指导、管理、规范作用，有着不同的意见。

批评者指出，规范过于粗线条，比如第三方认证的问题：规范规定各类电子商务平台均需提供身份认证功能，网站需具备身份认证和电子签名的功能，同时，网上商厦和网上商店应该具备安全的在线支付功能（含身份认证、电子签名等）。但规范并未对电子签名与身份认证服务提供商提出具体要求，而实际上如不加以限制，将可能造成安全隐患和漏洞，谁来保护注册者的信息安全？如果电子签名不是第三方认证，则很容易出现经营参与者或管理者“既当裁判员，又当运动员”的情况，不利于公平、安全的电子商务发展。

至于对买家进行实名登记，一来将牵扯对用户隐私的保护，二来这种登记的效果究竟怎样不好判断。伪造证件是一方面的麻烦，另一方面，现实中购物并不会要求出示身份证，在尊重个人隐私、权利的今天，这样防范有无必要？

规范文件中还有大量条款规定了交易平台必备的功能和服务提供商必须提供的服务内容，而目前中国电子商务正处于快速发展时期，各类交易平台的功能、所能提供的服务丰富多彩，已经不能再用传统的B2B等模式来划分。比如有众多的区域性网站和行业类网站，它们只是提供信息展示和交流平台，并不发生任何在线的交易行为，所有交易行为全部在线下进行，这样的网站丝毫没有使用在线支付的必要。批评者认为，经营这样的网站门槛低，投资少，容易起步，有利于创业和尝试。这些网站中的一部分会逐渐做大，不断完善功能，可能会产生在线交易行为，使用在线支付功能，但大部分会永远保持现有的状态。这些规模不大、实力不强的网站对电子商务的作用，就像是中小企业对国家的作用，是基础、是潜力、是电子商务未来发展的希望。不同层次、不同服务内容、不同服务模式的交易服务平台的分工协作及良性互动发展才是电子商务健康快速发展的道路。

批评者还提出了很多问题，质疑规范的约束力和可执行性在哪里，讨论还没有得出结论，北京就在2008年7月14日出台了《关于贯彻落实〈北京市信息化促进条例〉加强电子商务监督管理的意见》以下简称《意见》（http://www.baic.gov.cn/zwgk/xzgg/200807/t20080702_110070.html）。《意见》要求利用互联网从事经营活动的单位和个人（意见中将这一人群简称为“电子商务经营者”，含电子商务服务提供商）应当依法取得营业执照，且经营者要对外公示“身份信息”，而个人不以营利为目的网店则不受上述约定。

虽然是意见，却丝毫没有“参照”之说，而是斩钉截铁地要求自2008年8月1日起施行。

这个《意见》的核心，就是网上商店要进行工商注册。

注册意味着什么？

对许多从未走进工商局大门而只见过城管的普通人来说，注册是个特别严肃的字眼，代表的是繁琐复杂的手续，没完没了的检查，还有各种名目的税收，这样的想法并非就与事实相差很远。北京工商局的意见，注册以后当然会考虑收税。但许多网店，本来就靠很薄的利润才有实力和现实中的商家进行竞争，有的甚至没有利润，一旦上税，很可能无法经营。

意见中“个人不以营利为目的网店”也很难界定，电子商务平台的现有条件很难对网店的营利性和非营利性作出区分。在淘宝网上开店，是置换自用物品还是以赢利为目的，并不需经过审核，只需要卖家自己选择项目填写即可，

淘宝网不负责审核工作，因此是否以赢利为目的在目前还不好鉴定。如何确定卖家的实际收入，并制定合理的税收方案，恐怕不是简单一拍脑袋就能决定的。

工商部门表示，这个意见通过明确电子商务经营者的主体准入，建立电子商务经营者、电子商务服务提供商主体信息公示制度，赋予电子商务服务提供商管理责任和义务，将规范互联网电子商务行为，促进本市电子商务健康发展，保护消费者合法权益，此外，还能有力打击互联网网上违法行为，促进诚信体系建设。技术上，工商部门目前已初步具备搜查网上无照“黑店”的技术，将发现一起、关闭一起。只要是经营地点在北京的网店，都需要按照意见要求，到工商等监管部门办理相应的证照。

为此，互联网资深分析师吕伯望在他的博客中指出，意见不是在促进而是在扼杀互联网经济，因为中国互联网已经建立起了诚信与信用、网上支付与物流配送三大行之有效的电子商务交易保障系统，行政部门的传统方式干预只会让活跃的C2C交易模式倒退。

当然，并非所用人都像吕伯望这样悲观。乐观者就认为，北京地区的淘宝卖家可能会因《意见》而减少，但卖家的实力将得到加强，大的有实力的卖家是不会离开网络的，这样能更好地保护买家的权益。



网店的未来，难道要回到这样的传统的批发市场中去吗？



工商管理部门的官员其实也是好心，知道互联网解决了很多人的就业问题，在北京市这样一个生存资源紧缺的城市，帮助其他人在网上创业可以缓解城市的交通压力、用地紧张等问题，也为自己提供了更好的生活环境。而且在电子商务飞速发展的今天，今天的买家可能变成明天的卖家，共建一个和谐健康的互联网商务环境是大家都希望看到的未来。

不过，意见将提高电子商务的门槛是不争的事实，天上掉馅饼，群雄乱战的时代，似乎就此将要结束。

来自网店的声音

提问：知道电子商务规范这个事情吗？如果收税，会不会继续网络开店？觉得这个规范会带来什么样的影响？对目前的电子商务环境满意吗，希望有什么样的改进？



被访者：ERICA

ERICA 网店经营：蛋糕

网址：http://shop33920004.taobao.com/

知道电子商务规范。

不过规定只针对在北京地区开店的网店，比如个人或者单位开设的购物网站，如果在互联网上出售、置换自用物品，且不以盈利为目的的个人则不需要在工商部门登记注册。淘宝、易趣、外地网店不受影响。

如果淘宝或易趣这种平台机构也要收税，那肯定不会继续开店了。众所周知，网上的商品之所以便宜，就是因为规避了一定税种税目，如果要征税，网上购物的优势也就不明显了，而且很多专职卖家不得不面临失业问题。

目前我国的电子商务在买卖交易方面还是很安全的，但商品质量良莠不齐，真假鱼龙混杂，希望在这方面能有有效的办法，保障买家利益，这样才有更多的人相信网购。

大眼金鱼 网店经营：饰品和杂货小店

网址：http://shop33615977.taobao.com/

不太清楚这个事情，知道快要规范了，但具体的事宜还没听说。

规范了可能要开始收税，但另一方面也会让更多的人信任网购。目前的情况还比较满意，改进方面还没有考虑过。

安吉莉卡苏 网店经营：饰品

网址：http://shop34102714.taobao.com/

对于网店收税或收费，貌似势在必行，只是时间问题。办理执照一项听说过，但觉得不是十分合理。网店的特点之一就是能转卖自己的闲置物品，对于此类型的网店办理执照貌似有些……吃亏的绝对是大多数的卖家。而且，只出台针对卖家的规范，对于买家不进行任何规范，只能更加助长某些无良买家的嚣张气焰。总的感觉是，某些人对于网络这块蛋糕忍不住流口水了。

erty456123 网店经营：民族服饰

网址：http://shop35678248.taobao.com/

收税？比较合理可以接受啊。

电子商务太没有规则了，价压得很低，照片一样，东西不一样，让卖真货的人很郁闷。看看了，如果收税后一个月赚不了1000元，立马不做。

鱼儿吻水 网店经营：美容化妆品

网址：http://shop33983618.taobao.com/

不想收税，本来就不赚钱，再收费就得考虑了。不像现在，因为网店是免费的，为了赚信用，不赚钱甚至亏本也卖，把价格都定得低低的，都在打价格战，让别人根本没利可图。

sunismel 网店经营：美容护肤品

网址：http://shop33677049.taobao.com/

对消费者是有好处的。如果对小卖家也要收税，那是承担不起的，如果是这样，淘宝卖家估计要搬家了。



窗外，碧空万里，骄阳当头，热气在马路上蒸腾着。过往的三两行人，慵懒得几乎要脱掉衣衫。三伏中这最后一伏，相当考验人们的耐热力，逼得连天性活泼坐不住的人也蛰伏在空调房里吹冷气。好不容易，在这8月的炎夏你有了个假期。虽然奥运会正在热火朝天地进行，但绝大多数人只能从电视报纸上欣赏它的精彩。在奥运内容之外，你还希望这个夏天里有些别的趣味，让这躁热的8月撒着欢儿地过去。那么，本攻略就是专门为你准备的一份相当实用的手册。



读书

一本好书，一杯清茶，心静自然清凉。读书的空隙，眺望窗外的都市，为奋斗在赛场上的运动健儿默默加油，而光阴柔和地从书页中穿行，听得到岁月带着纸墨芳香，滴落在心底的声音。在这烦躁的季节里，有一本纸质精美的书籍相伴，是很惬意的事情。

网上买书？你可能首先想到当当（www.dangdang.com）或者卓越（www.amazon.cn），查询配送方便，而且折扣也不低。不过这两家目前都有向超级市场发展的趋势，不止图书影视音乐，服装鞋帽办公用品数码产品等一拥而上，倒少了几分简单书店的单纯清爽。在选书荐书方面，这种综合类图书市场很难做到精致精细。





这两个传统购书网站上卖各种杂货

好在网络之大，无所不包，简简单单只专心卖图书的地方还是有的。中国互动出版网（www.China-pub.com）是一家专业技术图书网上书店，图书按照专业分为计算机、通信、经济管理、数理化等几大类，网站的图书品种近120万种。这个网站特色之一是提供原版图书的现货和代购业务，另一个特色是有缺货登记，并且有搜索类别很细致的站内搜索可使用。网站目前与国内、国外500余家出版社建立了供货关系，与数十家国内外物流商合作，可以实现国内600余个城市、国际300余个城市的配送服务。





看看专业书店的清新页面

与中国互动出版网有战略联盟的第二书店（www.dearbook.com.cn）则是更专业，只针对计算机用户的网上书店，在它的目录单上，只有程序设计、图形图像、操作系统这类计算机书籍出售。在这书店简单素雅的首页导航条上有一个“CSDN读书”的按钮，按动它便可进入CSDN读书社区（book.csdn.net）——图书指数榜、特色书架、读书讨论群、读书博客，简直就是读书人的心灵咖啡店。唯一要提醒你的是，这里讨论的全部是符号数字当家的技术类书籍，与风花雪月情调品位无关。

怀旧是浪漫主义者所谓的“品位”之一，孔夫子旧书网（www.kongfz.com）完全可以满足这种情绪。网站结合传统的旧书行业，以古旧书为最大特色，目前已经开通了2948家书店，会员34万，展示销售图书近1700万种。在这里可以看到大量极具收藏价值的古旧珍本（明清古籍善本、民国古籍善本、珍本期刊、名人墨迹、民国珍本、绝版书等），也能找到童年记忆中影响自己人生的旧书。



翻检旧书其乐无穷

好了，网上找到自己喜欢的图书，也下了订货单。在等待快递送书上门的时间里，你可以到网上去在线读书，老牌的榕树网（www.rongshuxia.com）有点美人迟暮的寂寞，言情当家的晋江原创网（www.jjwxc.net）繁花千朵尽是一种颜色。还是先去豆瓣读书（www.douban.com/book/）看看他人犀利而没有拿宣传费的评论，选定一本够“品位”的书，再去网上搜索阅读。这比文学网站上随便点开一篇原创来读，要节省很多时间与精力。人都“宁吃鲜桃一口，不吃烂桃一筐”，哪怕是闲暇时间呢，也不能随意浪费了。

男生向左，女生向右

网络是中性的，但网站却是有性别的。男女差异可不能忽视。

问道（www.askform.cn），典型的男性风格网站，一点花里胡哨的噱头或者煽情的地方都没有，也只有男性才会热衷于构建自己的调查分析平台。网站就是生硬的罗列各种调查问题，提问的也许是机构也许是厂商也许仅仅就是好奇的个人，问题从私生活到商业项目包罗万象。只要简单的注册就可以创建和管理自己的调查问卷，调用调查结果。在网站直观而傻瓜式



注册后，问道会立即与用户联系，服务意识很强

的指导下，制作、发布问卷、外调以及调查后的数据统计都很容易。这个朴素的网站追求实在的服务，因而拒绝提供社区或者个人博客之类的交流园地——这也是其男性特征之一，因为只有他们才会认为漫无边际的聊天是浪费时间的闲事。回答问卷不需要注册，很怀疑这样如何保证问卷结果的有效性，最终结果在统计学上有多大意义呢？

进入了全球摄影网站排名2000之内行列的色影无忌（www.xitek.com），毫无疑问也是男性取向的。虽然很



好照片扎堆的地方

多女性也喜欢摄影，但肯扛着起码一公斤以上重量专业相机四处奔波，不惧三九严寒或者三伏酷热，一门心思只求好照片的摄影发烧友，还是以男性居多。这个创立于2000年1月18日的摄影网站，走的是“摄影器材派”路线，强调“没有照相机就没有摄影”，与当时国内重摄影、轻器材的主流形态正好唱反调。8年后的今天，数码相机泛滥，曾经贵族级别的数码单反开始在大众中普及，色影无忌也成为全球数一数二的中文摄影网。网站的每月摄影主题赛事、摄影器材资料库和优秀摄影图片库比较有特色，泡这个网站会很快有冲入专业相机店买相机的冲动，那些精美的摄影器材摄影作品比任何华丽的言词都有煽动力。如果你是男生，一定要克制啊！冲动是魔鬼！

虽然最优秀的厨师往往是男的，但下厨时间最多的还是女人。平时搏杀在社会活动第一线的现代职业女性，休假的时候如果练一把厨艺，能做上几个好菜，那绝对是上得厅堂下得厨房全能型复合人才了。厨房的事情，说小也能耗上一天，光是准备天南地北的调味品就够超市里转上半天了，更何况即便是炒土豆丝这样的家常菜，也得有把圆滚滚土豆切成均匀细丝的刀工才行啊。锅碗瓢盆的庖厨之乐，现在也有越来越多的人懂得享受了，女生更要努力学习厨艺才行。123美食网（www.haochi123.com）和美食天下（www.meishichina.com）都是不错的可以学习做菜本事的地方。123美食菜谱多，配图插文，描写详细，照猫画虎也能略有小成，可供实战；美食天下则从营养学开始普及烹饪知识，大而华丽，是全面提高理论水平之处。



光看网页上的那些菜名，就能引起你的食欲

老话说“女为悦己者容”，今天女性是“为己悦而容”。好的姿容，反映的是健康和自信，带来的是身心的愉快与乐观的性格。本来，天下就没有丑女人，只有懒女人。教女人怎样美的网站很多，美丽网（www.meyly.com）就是其中之一。网站粉红的色调一看就是专为女性准备，服饰、美容、美体、情感、八卦……哪一个频道不是女人最爱，因而再开一个“女人”频道不免画蛇添足，有点逻辑混乱。好在内容还算丰富，情感测试和服装搭配更符合潮人们的兴趣点。第一美容（www.d1mr.com）则中规中矩，这里主要讲美容护肤、瘦身美体、化妆等方面的知识和技巧。美容这方面花哨的东西太多，网站归纳分类得清晰简明，内容比较全面，值得一看。尤其是美体的各种运动方法，对渴望药物减肥十天就变成“瘦女”的减肥狂来说，运动才是减肥最有效的秘方。



这些五花八门的内容足够女性消磨时光了



社交

老呆在家里也不好，容易出毛病，再说对身体也是一种虐待。适当外出晒晒太阳，感受一下奥运期间城市的风采，休息一下上网累了的眼睛，才能更精力充沛地到网络上快活。

8月，“第六届北京2008奥林匹克文化节”还在如火如荼举办着，2008年北京奥运重大文化活动参演剧目繁多，中央芭蕾舞团的芭蕾舞剧《红色娘子军》、人艺的话剧《茶馆》都是经久不衰的艺术瑰宝。北京的剧场里有交响乐、舞蹈、戏剧、歌剧、话剧、曲艺等各艺术门类的演出，各大博物馆和展览馆则有文物、美术、书法、影像艺术、海报、收藏等展览，你出门绝对不会找不到地方消遣。有一本叫做TimeOut消费导刊（www.timeoutcn.com）的杂志誓要做北京、上海两地的吃喝玩乐头牌



TimeOut的网站，没有杂志好看

指南，并且已经成功由月刊发展成半月刊，提供资讯的数量和速度都增加了不止一倍，因此这本杂志的网站值得一看。在北京版的TimeOut上，你能够快捷地查到身边正在举行的艺术活动、展览和表演信息，明确活动的时间、地点、主办者、是否免费。对这些免费刊登的活动信息，网站用“本期推荐”与“适合父母与儿童共同观看”来表达自身的评价倾向。你当然可以对此评价置之不理，而且绝不点击网站上的“夜场”栏目，将那些在霓虹灯里才光艳夺目的酒吧、迪厅、Club弃如垃圾，只选择高雅需要盛装观看的演出——在中演票务通（www.piaowutong.com）的8月演出目录中，你一定能够找到喜欢的演出，并订到价位和座位都满意的门票。中演票务通提供在线客服服务，可以在线直接进行订票。

演出名称（点击名称即可进入详细页）	演出时间	场馆	票价	订票
[illegible]	08月11日-08月20日	中国评剧大剧院	120、80、50、30	在线订票
[illegible]	08月01日-08月17日	中国木偶剧院	680(VIP)、480、280、180、80	在线订票
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	在线订票
[illegible]	[illegible]	保利剧院	1280、580、380、180、60	在线订票
[illegible]	07月30日-07月31日	梅兰芳大剧院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	解放军歌剧院	380、280、180、100、50	在线订票
[illegible]	[illegible]	天桥剧场	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	长安大戏院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	中国评剧大剧院	150、100、80、50、30	在线订票
[illegible]	[illegible]	梅兰芳大剧院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	天桥剧场	待定	在线订票
[illegible]	[illegible]	解放军歌剧院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	梅兰芳大剧院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	海淀剧院	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	中国儿童剧场	[illegible]	在线订票
[illegible]	[illegible]	解放军歌剧院	待定	在线订票
[illegible]	[illegible]	中国评剧大剧院	120、80、50、30	在线订票

票务通上一目了然的演出信息

观看演出要是一个人未免孤单，适当的社交增进自身魅力指数。在提供社交的网站中，世纪佳缘（www.jiayuan.com）和魔时网（www.mosh.cn）



魔时网的页面被自己的广告占据，还在推广概念的阶段

各具特色。世纪佳缘适合单身尤其是急于走入婚姻大门的单身男女使用，而魔时网则只是给喜欢扎堆一块玩的人提供聚集地。不过，对害怕“相亲”这种传统男女交往模式，或者害羞不知道怎么和异性接触的人来说，魔时网以先一块玩的形式，要比世纪佳缘市场般摊开条件配对的模板感觉好一点。魔时网上的网友，通过创建空间、写日志、记录心情、发相片等手段来建立和拓展自己的社交圈，并且发布和组织各种有趣的城市活动，网上的朋友渐渐演变成线下的人群——一起吃饭、K歌、逛街、郊游、看电影……你还愿意总呆在家里吗？



城市探险的网站和它的活动组织一样严肃，规矩

去参加一次足够让你心跳却足够安全的城市探险活动也是相当不错的社交方式。城市探险是一种不折不扣没事找事的健身活动，其目的在于满足自己的好奇心，意义是重温城市中被遗忘的历史，只有生活富足到无聊时候才会热衷于此。即便在城市探险运动发源的欧美，这项活动的历史也仅仅只能追溯到1793年法国人菲力拜·阿斯贝点着蜡烛探寻巴黎的地下墓穴。进入21世纪后，类似《达·芬奇密码》《国家宝藏》之类的文学影视作品层出不穷，直接刺激了城市探险活动的发展。地铁隧道、下水管道、防空洞、废弃的建筑等以其历史和独特的传说吸引着探险者，成为城市探险者们的目标之地。探险者们装备齐全，心底都盼望着能在探索中发现些什么，但实际上每每有惊无险。想了解这种活动并且参加到探险者之中的最好方法，莫过于去中国城市探险（www.chinauer.com）注册一个账号，那里汇聚了足够多有趣的探险故事、噱头十足的探险活动以及跃跃欲试的探险者。



Cosplay

提到这个词你可能会唠叨一句：搞什么搞，我是在家休假，可不是宅男宅女。谁说Cosplay就是宅人们的专利，那可就太狭隘了。迪斯尼乐园中装扮米老鼠、布鲁托、古菲、唐老鸭那些人不是在Cosplay？化妆舞会上装圣诞老人、白雪公主、超人或者蜘蛛侠不是在Cosplay？只不过日系Cosplay动漫人物比较发达，粉丝众多而已。学术地讲，Cosplay一般是指利用服装、小饰品、道具化装成动漫、游戏或者电影小说中角色的游戏。Cosplay是英文CostumePlay的简略写法，玩Cosplay的人被称为Cosplayer（国内简称 Coser）。做一个Coser可能你没有兴趣，但在炎热夏天的夜晚CostumePlay玩闹一把，倒可以打发无心睡眠的漫漫长夜。全面讲授Cosplay的Cosplay中国（www.cosplay8.com）足以迅速普及你的Cosplay知识，并有助于你变成这方面的达人。从摄影到PS照片，从制作服装道具到音乐选择，从视频观摩到赛事活


COS不仅仅是外表，还要有精神气质。在这个网站里，人民领略到汉服之美

动，你会发现Cosplay绝非是小孩儿过家家那般简单之事，那么多人身陷其中自得其乐，可是有着相当充足的道理噢。

其实目前的汉服热也是一场华丽的Cosplay，只不过打着“文化复兴”的大牌子，让很多习惯游戏和表演的Cosplay爱好者望而却步。《尚书正义》注：“冕服华章曰华，大国曰夏。”《左传·定公十年》疏：“中国有礼仪之大，故称夏；有章服之美，谓之华。”了解并通过自己的表现展现我们自己的民族服饰之美，这岂是日系漫画的Cosplay能相比较的。在汉未央（www.hanweiyang.cn）上，那些交领右衽、无扣结缨、褒衣大袖的汉服图片，庄重典雅，风采卓然，试想穿这样的衣服Cosplay，遥想汉唐追思古人，何等高雅。汉未央论坛中，不仅讲汉服，还讲汉礼、汉舞、汉乐，服饰之后是浩瀚的文化，足够你用整个假期去消化。


COS漫画，COS游戏，还有COS动画片中的人物，都是一种游戏



跳蚤市场

据说80%上网的人都会经受不住网上购物的诱惑。东西便宜、配送快捷、支付容易，无车马之劳顿，无商场之拥挤，更无炎热之困乏，这是网络购物的优势所在。与其冒着可能中暑的危险去商场购物，不如在家中敲打鼠标键盘，数秒之间已经比较过了大江南北的货品价格，保证自己买到的东西不是最低价也要最具性价比。

网上购物你第一个想到的可能会是淘宝网（www.taobao.com）。不过，就像有了王府井百货大楼我们依然需要有动物园批发市场，网上购物也不能全被淘宝垄断了。去其他地方转转，未必没有收获。


大家熟悉的淘宝网站界面

赶集网（www.ganji.com）就像是个大批发市场，又像是个超大的留言板。这里的物品交易从门票购物券到火车票、数码电子产品、宠物、工艺品等应有尽有。网站是直接针对个人的交易发布平台，不收费，免费发布信息区在网页右侧，醒目而且操作简单。按照网站提示，几秒钟就可以发布一条个人分类广告，还可以在广告中留下电话、E-mail、QQ以及联系人等信息，让对这广告感兴趣的人第一时间内就能找到你。不过，这里发布的信息没有站方审核，真假虚实需要你自己去判断。赶集网目前可以按照关键词搜索分类信息，在网站左上角，通过切换城市你可以到其他地方查看或者发布信息，有40多座国内城市可供选择。

赶集网就是个杂货市场

就如不同商场有鲜明的特色一样，网上市场也各出奇招。我爱打折（www.55bbs.com）其实就是个大主题论坛，强调互联网“共享”的优势，不仅网站自身收集打折信息，还鼓励网友们一起来贡献打折消息、购买商品的经验。网友们交流彼此的购物体验，增加购物经验值，也增添了许多的生活乐趣，当然，八卦的内容也越来越多。网站中有加盟的商家提供电子优惠券能够下载使用，稍有不足的是这个网站现在仅仅开通了北京、上海和广州3个专区。

中国换客网（www.zghuan.com）则是更直接交换商品的地方，类似于Google的首页，相当简洁，方便直接查找所需。交换的商品也是五花八门，什么类别的都有，货品不报价只报交换品，颇有点原始的以货易货味道。网站上还有换客博客和换客论坛，交流“换”之心得。换客要的是不停交换物品过程中的乐趣，也许会交朋识友，也许会换到意外之外的惊喜。一支圆珠笔最后换得别墅是神话，但闲置物品再次发挥作用总是好事，既环保又节约，还拓展了你的社交面。好了，快收拾一下房间，看看有没有长期不用可以拿出来交换的物品吧。




一个目的，最小的付出获得最大的收益



音乐

在假期纵情卡拉OK一把是很多人的喜好。在网上卡拉OK，首发《老鼠爱大米》的分贝网（www.fenbei.com）是个不错的去处，可以满足你飙歌并渴望为人所知的欲望。有1700万注册用户的分贝网，因成功推出了香香、东来东往、蒲洋等中国草根原创歌手而成名。网站提供数万首带字幕的伴奏库和卡拉OK歌碟，可以让你体验K歌乐趣的同时完成歌曲录制，并用专业音乐处理平台打磨你的声音，添加音效，甚至你可以进行视频处理，制作一段个人的MTV。虽然不是专业级水平，但也能和专业的作品在一起展示，让互联网上的每一个人都能听到你的声音，说不定你的哪支歌曲就一红天下。这种乐趣，难道你不小小一试？



分贝网自带的音乐软件



流沙歌秀，谁能将歌声最后留下？

类似分贝网的网站还有很多，流沙歌秀（www.94pop.com）也是不错的秀嗓之处。校园、酒吧、网络，凡有人群聚集处，便可引吭高歌。有了来自草根阶层的真正生活的歌声，这里就会永远保持活力，因为“为有源头活水来”，原创、翻唱、乱唱，唱歌的乐趣不就在那歌声中的自由自在吗。



美剧

假期哪儿也不去，就在家看碟在线看电影。这大概也是很多人希望过的日子吧——叫一份外卖，躺进松软的沙发，无拘无束轻松自在，陶醉在影像声光的梦幻中脱离尘世几日，好不乐哉。美剧、日剧，还有最近流行的泰剧；好莱坞夏季热片，欧美经典大片外加宝莱坞的歌舞片，值得一看的影视作品太多了，假期时间却只有那么多。到底看什么？先去Mtime时光网（www.mtime.com）看看最近



Mtime是电影圈的“大众点评网”

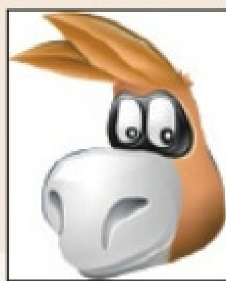
好评的电影都有哪些，做足功课，以免误看烂片。这里的网友评论相对公允，涉及电影也非常之多，说不定还能找到口味相似的同好。评论这个东西虽然各有好恶，但一定要相信“群众的眼睛是雪亮的”这个真理，大多数人评说烂的东西绝对是真烂——要知道，人云亦云这种人不会费时间在网上写评论的。

选定了电影，可以去彗星地带（www.didai.com）寻找电影下载，



简单未必不实用

这个网站是含有影视、游戏、音乐、图片四大类BT下载资源的综合搜索引擎。分类简单而清晰。影视就分为热门电影、最新DVD、热门剧集、热门动漫4个子类，音乐也只有热门歌曲和热门新歌。老牌的电驴（www.emule.org.cn）当然也是不错的寻找影视资源之处，作为影视综合网站的优酷网（www.youku.com），更是以影视资料全面而得到众多网友的喜爱。



单迷美剧的人不能错过美剧迷（www.meijumi.com）网站。这里的各种美剧新闻、资料都是美剧迷们自发整理集中的，有的还是从相应的剧集官方网站上翻译过来的。网站



很多网站的视频都是从优酷链结过去的

在介绍剧情、演员等文字信息外，还有剧照、预告片视频、下载链接等，右中栏的美剧网站导航，可以满足美剧粉的更深需要。热情的美剧粉丝评论这个网站“版面清晰漂亮，分类精准详细，内容细致全面”，是“喜欢美国电视剧的朋友一定要去的地方，





从《六人行》到《迷失》，美剧陪伴我们度过几多寒暑春秋

友好的博客界面，独到的评论和最新的消息，当然，还有爽快的下载”。如果对美剧迷网站的博客类界面不太喜欢，可以去“Flyeon美剧真好看”网站（www.flyeon.com）。Flyeon是个人网站，包括剧集大全、人物大全、美剧美文、美剧图库和美剧论坛几大栏目，采用RSS和邮件列表的方式提供各美剧有关的信息，如播出时间、美剧有关的新闻、精彩论坛讨论等。



日行千里

也许你终于还是厌倦了网络，决定来一次比较长的旅行，活动筋骨，增长见识，那么也要从网络开始安排你的行程。说到旅行，有10年历史的绿野（www.lvye.org）是很成熟的户外运动网站，对那些酷爱背着行李户外自助游者“驴友”的称呼，就是从绿野兴起的。网站主要针对的是驴友和暴走族，有很多徒步、穿越的攻略，但若没有强健的体魄、坚强的意志、组织严密的团队，执行起这些攻略来会非常困难。

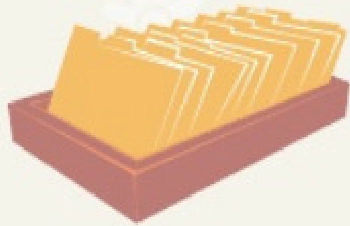

绿野正在征集十周年纪念作品

相比较而言，说途网（www.shuotu.cn）就显得没那么自虐，这个号称“专供旅游者交流攻略信息的网站”更适合做普通人的自助游指南，每篇旅行攻略游记都是网友的切身体验，包括景点中最有特色看点的介绍、值得参与活动的推荐，还有旅游季节的建议，或是景点的历史背景和典故，还可能是周边住宿的切身点评……真实的经历最具有参考价值。网站的旅游攻略区分了游玩攻略、住宿攻略和交通攻略，参考起来更加方便，旅行者们也能自由地分享照片和地图。说途网这种集聚众人之力做旅游的样式，有点像大众点评网（www.dianping.com）评说餐馆的路数。也许在将来，就如大众点评网现在成为很多人选择餐馆的第一参考，说途网也会变成旅行之必备品，谁能预料呢。



线上旅游的重要步骤是速配，这听上去有些暧昧

新的旅游网站很多，但类似说途网这样有新的模式的却不多。线上旅游（tour.hipicture.com）算是也提供了一种新的旅行概念吧，网站的构架者认为每个人都是他所居住地区的行家，都可以作为外地人的导游，而每个人都有行万里路胜读万卷书的梦想，所以需要一个便捷的平台将导游者和旅行者联系在一起，让他们在互助之间完成旅行。当网友用视觉、文字或其他方式介绍自己所在地时，其实也是一种旅行，重新找到了美与激情。导游或游客的身份的互换，又会带来新的审视环境的角度。



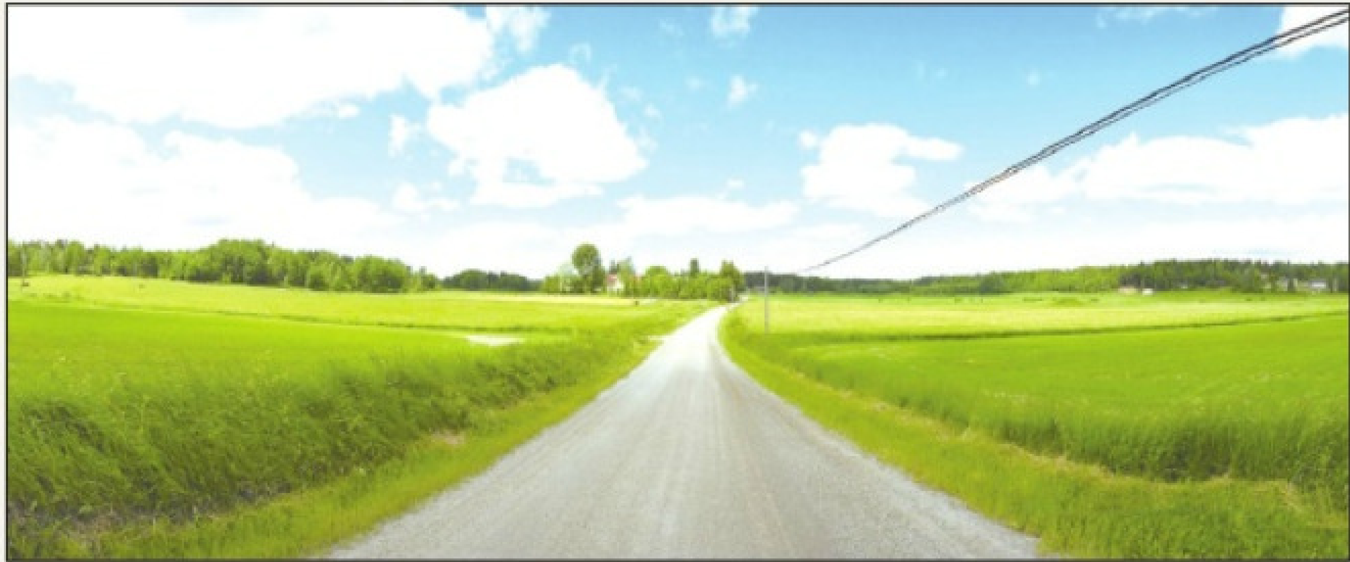
我的私房收藏

在我的休闲时光里，我常常去这些地方晃悠，有时候重新游历历史，或者观察别人在做什么，都会给自己带来莫大的满足。吃不着葡萄，看着别人吃葡萄，挺好的。

怀旧：故宫博物院（www.dpm.org.cn），这是故宫的官方网站，有很多故宫藏品集萃的介绍。动画的故宫导引比较有特色，提供半小时到半日时间不等的故宫游览行程，动画小人途经的每座宫殿都有文字说明。跟着这小人在故宫里溜达一圈下来，还真能长不少知识。

今日金碧辉煌的故宫世人皆知，其实故宫原是叫紫禁城的。从公元1406年（明朝永乐四年）开建，到今天600多年间，故宫做过明、清两个朝代24位皇帝的皇宫。1924年，冯玉祥发动“北京政变”，才将末代皇帝溥仪逐出故宫，同时成立“清室善后委员会”，接管了故宫。1925年10月10日故宫博物院正式成立，并对外开放，也就是这年之后，紫禁城才被称为“故宫”。1949年中华人民共和国成立时，故宫内有多处宫殿群倒坍，垃圾成山。经过大半个世纪的修整，被联合国教科文组织列为“世界文化遗产”的故宫重现了昔日皇城的威严与辉煌。


故宫全景图


在新疆旅行，便是这样视野辽阔

向往：走进新疆旅游网（www.gotoxj.com）和新疆旅游网（www.xjtour.com）。新疆太遥远了，自治区首府乌鲁木齐到北京的铁路足足有3768公里（相当于哈尔滨到深圳），新疆太大了，166万多平方公里的面积约占全国国土的1/6。没有长假还真不敢踏上新疆的土地，只有趴在网上看新疆游记。那些游记中讲述的故事总是很有趣，附带的图片总是很漂亮，丝绸之路上的驼铃声、塔里木盆地中的钻井架、天山雪峰下的草场、喀什香妃墓前的霞光……群山环抱中的新疆，是如梦如幻的地方。



■北京 fly

笨贼一箩筐

http://v.youku.com/v_show/id_XMjUzODEzNjA

很早以前有本叫《幽默大师》的书，曾连载过“笨贼一箩筐”的系列漫画，很有趣，但那时就知道现实中出现这种情况是不可能了，因为“他们”实在是太笨了。不过如果你看了这个视频就会知道，原来天下还真有这么笨的贼啊。应该说这个贼比较“点背”，也许什么事情都凑巧了，也许他真应该去改行干点别的更有前途的工作。视频到最后，这个无奈的笨贼端坐在门前等着警察来抓捕，也许是他最正确的抉择了。其实从另一个角度来说，这个贼左摔右跌，脖子扭扭屁股扭扭，那么折腾居然没伤没残，也算是非常走运了。



少爷发飙记

http://v.youku.com/v_show/id_XMzIxMjkzNjA

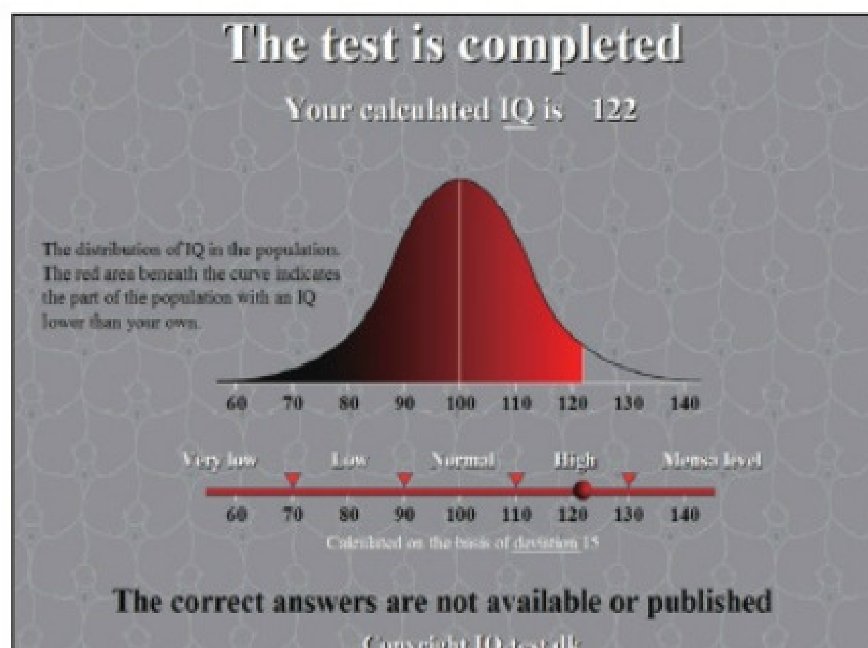


在艳照门出现之后，曾有个小女孩力挺阿娇，面对众网友的嘲笑与乱骂，她说自己“有后台”，叫“我爸来抓你们”，你们现在“已经被网警盯上了”，赶快“向我认错我就不叫我爸爸抓你们”，自然又被网友们冷嘲热讽一番，谁也没当回事，最后确实也没发生什么事。也许现在的孩子都喜欢说自己有后台，从爷爷爸爸到哥哥老公，还有朋友同学甚至网友，不知道是真有后台从小被娇纵惯了，还是假有后台只是为了吓唬人。视频中的男孩就宣称自己有后台，明明违章却动手殴打民警，算是胆大妄为，面对电视镜头一脸不屑和狂妄。这里倒不是诅咒，万一这孩子将来要是杀人放火啥的是不是也是一脸不屑和狂妄，宣称“我有后台”就能轻松摆平？

智商测试

http://www.iqtest.dk/main.swf

这是一个德国的网站提供的智商测试，也就是IQ。网上提供的各种测试数不胜数，智商、爱情、运气、性格等，有些很幼稚，有些纯粹是糊弄人，有些就是为了好玩。这个测试至少看起来比较像回事，而且没有任何文字上的障碍，全部题目都是图形填空——9空1、8选1，简单说就是寻找图形规律，理解上没有任何问题。39道题在40分钟内答完，速度自然越快越好。开始几个很简单，越到后来越难，最后几个很难摸出什么规律（至少笔者是）。最后的智商数值仅供参考，别当真，不到100也别哭，180以上也别得意，智者千虑必有一失，智商再高也比不上集体的力量强大。

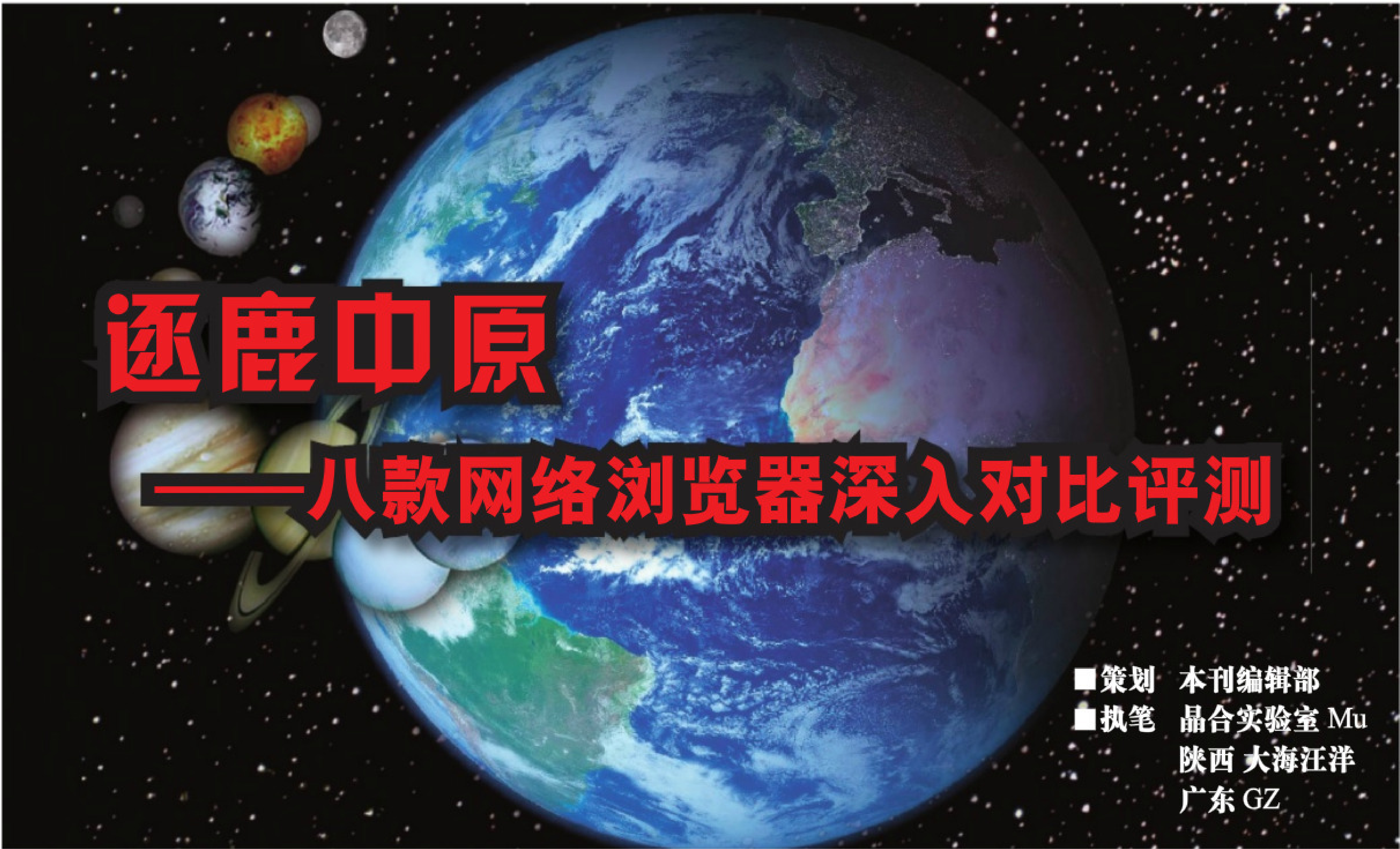


没有网络的日子

http://v.youku.com/v_show/id_XMjUwODM0ODg

《南方公园》第6季——断网了。大家自己想想，如果现在断网了你会做什么？我想如果全国断网几个月，《大众软件》会卖得更好些吧……也许会有不少人因此失业。也许有些人无法想象断网的日子该怎么过，其实没有网络只是不方便而已，新闻只能看看电视、报纸，也没有什么Raid、升级、杀怪，朋友聚一起聊聊天、打打牌，至少还可以去网吧打上两把CS，又或者和家人团坐在一起，弥补一下因为迷恋网络而失去的亲情、友情、爱情。不过就像视频中的一样，假如全国都断网，只有一个地区有网络，那些沉迷于网络的人会不会蜂拥而至呢？





逐鹿中原
——八款网络浏览器深入对比评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
陕西 大海汪洋
广东 GZ

关键字：浏览器 横向评测

“秦失其鹿，天下共逐之。”话说浏览器市场竟然是这般格局：Internet开始时浏览器如战国时代群雄并立，但IE依靠捆绑系统的战略逐渐占据绝对优势。然而此后IE不思上进，民众怨声载道，原先诸侯及新秀纷纷起兵，还有些诸侯借IE核心袱装一番另立山头，一起瓜分IE领土，虽然统一天下还言之过早，但已有割据一方之势。那么到底是哪方强大能统一中原，哪一方更适合平民百姓安居乐业，我们不妨从各方面分析下诸侯实力，再作判断。

诸侯列表：

IE内核	
Internet Explorer（IE7）	Vista自带，WinXP版本：http://download.microsoft.com/download/4/1/8/418981a4-6ef9-4de6-befc-1a53e886cb62/IE7-WindowsXP-x86-chs.exe
傲游（Maxthon）2.1	http://maxthon.cachefly.net/mx_2.1.0.2082cn.exe
腾讯TT（Tencent Traveler）4.01	http://dl_dir.qq.com/qqfile/tt4.0.1setup.exe
GreenBrowser 4.5	http://down.5igb.com/GreenBrowserGBSetup.exe
世界之窗（The World）2.1F	http://download.theworld.cn/theworld/TheWorld2.1Final_2.1.2.4_chs.exe
非IE内核	
Opera 9.27	http://get.opera.com/pub/opera/win/927/int/Opera_9.27_International_Setup.exe
Mozilla Firefox 3.0（以下称Firefox）	http://www.mozilla.com/en-US/firefox/
Safari 3.1	http://www.apple.com/safari/download/

评测中我们将从功能、安全、兼容及资源占用等方面一一对比，分析其中的优胜者。

一、民生——浏览功能

国力最关键的毕竟还是民众，所以国力要强大一定要注重国计民生，抓住民心就有了一切。对于浏览器来说，各种界面功能直接面对用户，是用户最敏感在意的方面，就市场规则来讲，有用户就有一切。那么我们首先分析功能界面的强弱。

1.浏览功能

（1）页面浏览

浏览器	图片	Flash动画	GIF动画	声音	单窗口多页面浏览支持
IE7	√	√	√	√	√
傲游	√	√	√	√	√
腾讯TT	√	√	√	√	√
GreenBrowser	√	√	√	√	√
世界之窗	√	√	√	√	√
Opera	√	√	√	√	√
Firefox	√	√	√	√	√
Safari	√	√	√	√	√

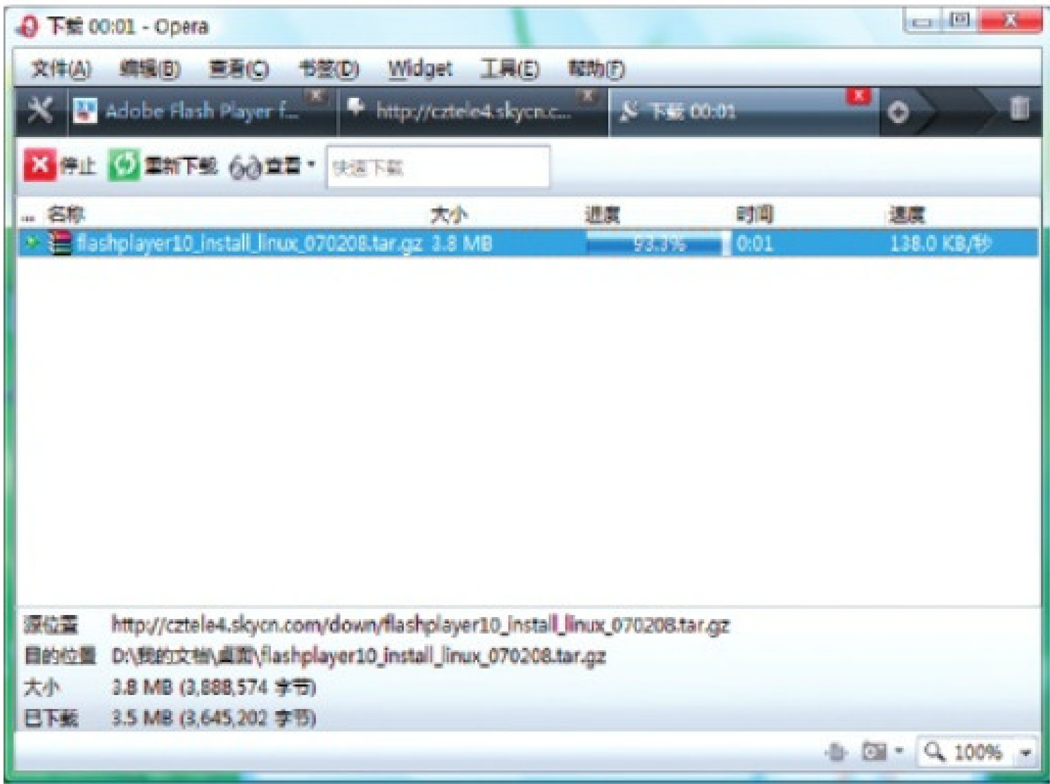
所测的8款浏览器在图片、Flash动画、GIF动画和声音方面均有比较好的支持。毕竟作为一款网络浏览器，可以正常浏览页面，正确显示页面所包含的元素是其应当具备的最基本功能。IE内核的5款浏览器需要安装Adobe Flash Player的ActiveX控件来完成对Flash动画的支持，

其他3款非IE内核的浏览器也要分别安装相应的Flash插件来提供支持。

多页面、多标签的支持已经是流行趋势。IE也从7.0版开始提供多页面浏览的支持，可惜使用中无法体现多标签的优势，打开新页面仍然是弹出新窗口而不是打开新标签。Firefox和Safari虽然支持多页面浏览，但默认不显示单页面标签。在页面浏览这个测试项目中，上述浏览器都可以满足基本网页浏览要求。

（2）下载

浏览器	下载功能	FTP下载	独立下载工具	第三方下载软件支持	断点续传	多线程	最大线程数
IE7	√	√	√	√	×	×	-
傲游	√	√	√	√	√	√	10
腾讯TT	√	√	×	√	×	×	-
GreenBrowser	√	√	×	√	×	×	-
世界之窗	√	√	√	√	√	√	10
Opera	√	√	√	×	√	×	-
Firefox	√	√	√	×	√	×	-
Safari	√	√	√	×	√	×	-


Opera的下载功能还算完善

下载文件是我们除了浏览页面以外最常用到的功能。从结果来看，尽管每个浏览器都可以下载文件，但是在对下载功能的支持上，不同的软件相差很大。

IE7的下载功能并没有比之前的版本增强多少，依然不支持多线程和断点续传。腾讯TT和GreenBrowser这两款IE内核浏览器是调用IE的下载功能。另两款IE内核的浏览器在所测软件中是下载功能最强大的，均有10线程的最大连接和断点续传的功能。其中世界之窗的下载日志更为完善和详细，而傲游的界面则看上去更为舒适。

非IE内核的浏览器均提供了独立的下载工具，只是表现不尽人意。特别是Safari在下载功能上令人失望，文件的保存位置需要在设置中修改，用户初次使用时单击一个文件后不提示保存位置就直接开始下载它，而且对下载文件的速度、进度和剩余时间估计严重错误，显示的进度完全无法作为参考，通常是显示只下载了一点，等很久后突然就完成了。


傲游下载功能强大

（3）在线流媒体

在线看电影、看视频是我们现在上网很重要的一项活动，因此我们也将对在线流媒体的支持作为一个浏览器的基本要求而进行了评测。评测的项目选择了目前的主流在线流媒体的格式。

浏览器	RealPlayer		MediaPlayer			Flash		
	rm	rmvb	avi	wma	wmv	土豆网	优酷网	YouTube
IE7	√	√	√	√	√	√	√	√
傲游	√	√	√	√	√	√	√	√
腾讯TT	√	√	√	√	√	√	√	√
GreenBrowser	√	√	√	√	√	√	√	√
世界之窗	√	√	√	√	√	√	√	√
Opera	×	×	×	×	×	√	√	√
Firefox	×	×	×	×	×	√	√	√
Safari	×	×	×	×	×	√	√	√

最近几年开始流行的在线视频，如土豆网、优酷网和YouTube实际上都采用Flash播放，因此理论上只要浏览器安装了最新的Flash插件就可以正常播放。但是鉴于不同浏览器存在某些特殊的兼容性问题，也本着对测试负责的态度，我们在这3个主流视频网站上进行了详细测试，除了播放，还测试了快进、暂停、全屏等功能来考查浏览器的支持能力。

在对在线流媒体的支持上，IE内核的浏览器表现突出，所有格式都通过了测试。非IE内核浏览器则对RealPlayer和MediaPlayer的媒体格式全部不支持。其中Safari提示没有找到相关的插件，而Opera和Firefox则没有任何提示，且在页面上没有任何显示——事实上根本看不出这个网页上有一个视频。而事实上，基于RealPlayer和MediaPlayer的在线视频是基于ActiveX插件的支持，而非IE内核浏览器无法安装相关的ActiveX，因此对这个结果我们也没有感到意外。而在对Flash在线流媒体的支持上8款浏览器的表现让人满意，全部通过了测试。我们认为，Flash的广泛性和兼容性也是使得Flash类型的在线视频网站不断扩大的一个重要原因。

（4）网页显示控制

很多时候我们需要调整网页的字体、编码或对网页的显示调整以方便浏览。所测的浏览器中基本上我们需要的功能都有具备，但是在调整能力上各浏览器的支持能力却不尽相同。

浏览器	编码调整	字体调整	页面调整
IE7	√	√	页面10%～1000%之间任意调节，7级快速缩放
傲游	√	√	页面10%～1000%之间任意调节，8级快速缩放
腾讯TT	√	√	页面20%～200%之间任意调节，6级快速缩放
GreenBrowser	√	√	页面40%～无穷调节，7级快速缩放，无法自定义缩放比例
世界之窗	√	√	页面5%～1000%调节，8级快速缩放，无法自定义缩放比例，鼠标滚轮快速调节
Opera	√	√	页面20%～1000%之间任意调节，21级快速缩放
Firefox	√	√	仅支持模糊缩放，无法自定义缩放比例
Safari	√	√	-

对编码和字体的调整是所测浏览器都具备的功能。调整页面的功能只有Safari不具备，Firefox则表现较弱，腾讯TT的调节范围较小，勉强可以满足一般需求，GreenBrowser尽管可以无限放大，但是在放大的同时横向和纵向滚动条也在放大，在放大到一定程度时滚动条会完全挡住要浏览的页面，所以无限放大没有意义。

虽然对于调节能力的测试较为详细，但是应当认识到，实用才是最重要的，大范围的缩放比例在大多数情况下没有必要。

评分：

IE7	4.5	傲游	4.8	腾讯TT	4.5	GreenBrowser	4.5
世界之窗	4.8	Opera	4.1	Firefox	4.1	Safari	4.0

评价：

最基本的页面浏览功能和对主要媒体元素的支持所测浏览器都表现完好，这没什么意外。在下载方面则只有傲游和世界之窗两款浏览器较为令人满意，提供了早就该有的断点续传功能，而且世界之窗还提供详细的日志功能，胜过其他软件。在线流媒体则是非IE内核浏览器的弱势，IE内核软件不分胜负。综合上面几个因素，傲游和世界之窗在这个整个项目的评测中表现最为出色。

2.搜索功能

找喜欢的电影、找喜欢的歌曲、查资料都离不开搜索引擎的帮助，可以说有了各式各样的搜索引擎才能让我们在浩如烟海的网络中找到需要的东西。浏览器对搜索功能的强化极大方便了我们对网络的利用。

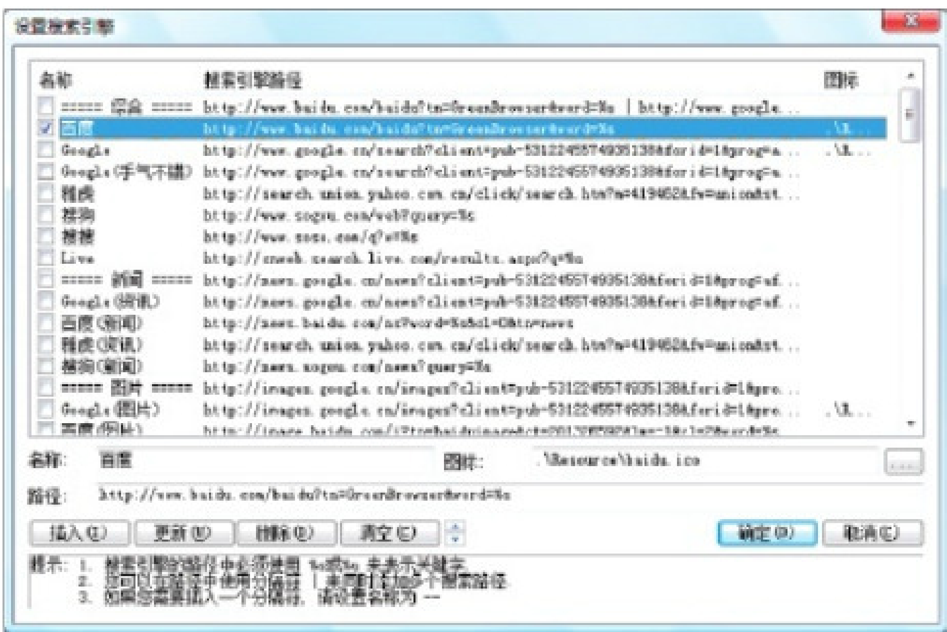
浏览器	页面内查找	搜索工具栏	地址栏搜索	拖拽搜索	右键搜索	高亮关键字	搜索引擎数量	自定义	搜索引擎列表
IE7	√	√	√	×	×	×	2	√	Google网页、Baidu网页
傲游	√	√	√	√	√	√	9	√	傲游多重搜索、Google网页、Baidu网页、迅雷资源、金山词霸、Baidu、MP3、Google图片、飞客BT、乐乐搜在线电影
腾讯TT	√	√	√	√	×	√	3	√	SoSo网页、Google网页、Baidu网页
GreenBrowser	√	√	√	√	×	√	85	√	Baidu、Google、Yahoo等
世界之窗	√	√	√	√	×	×	3	√	Yahoo网页、Google网页、Baidu网页、3721
Opera	√	√	√	×	√	×	6	√	Google网页、Baidu网页、Yahoo网页、卓越网、Wikipedia、BitTorrent下载
Firefox	√	√	√	×	√	×	1	×	Google网页
Safari	√	√	×	×	√	×	2	×	Google网页、Yahoo网页

注意：

1.网络搜索的评测不包含使用独立安装插件才能实现的搜索功能；

2.“高亮关键字”是指浏览器而非搜索引擎提供的高亮显示。

搜索工具栏已经是所有浏览器都具有的功能了，地址栏搜索也只有Safari不支持。除傲游外，IE内核浏览器都不支持右键搜索，而非IE内核浏览器却都提供了右键搜索功能。其中Safari虽然支持右键搜索，但是测试时发现链接中的文字不能右键搜索。我们认为，从某种程度上讲，右键搜索和拖拽搜索的使用效果差别不大，但相对来说拖拽搜索更为方便。GreenBrowser的搜索功能值得称赞，它提供了包括综合、生活、软件等多达85种搜索引擎的搜索方式支持，可满足几乎所有搜索需求，特别值得一提的是它支持自动更新搜索引擎列表，这样就可以保证一直有最新的搜索应用。傲游的多重搜索功能在使用上则更为方便，IE7虽然支持搜索引擎的自定义，但是设置相对于其他搜索引擎较为麻烦。



GreenBrowser支持众多的搜索引擎并且支持自动更新

评分：

IE7	4.5	傲游	4.5	腾讯TT	4.5	GreenBrowser	4.7
世界之窗	4.5	Opera	4.3	Firefox	4.2	Safari	4.1

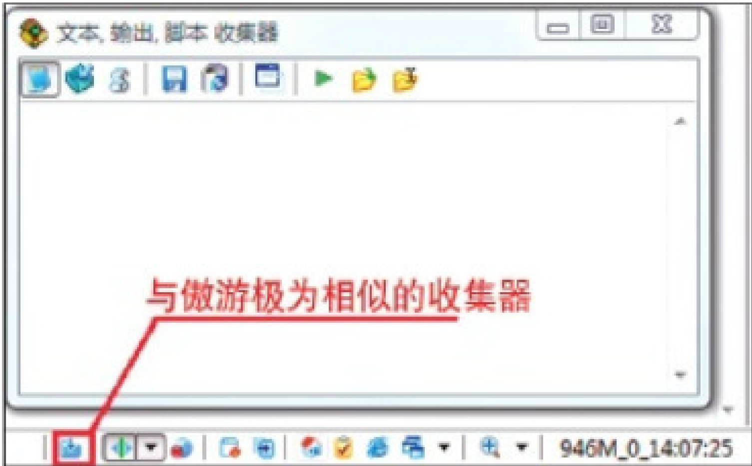


傲游的多重搜索→

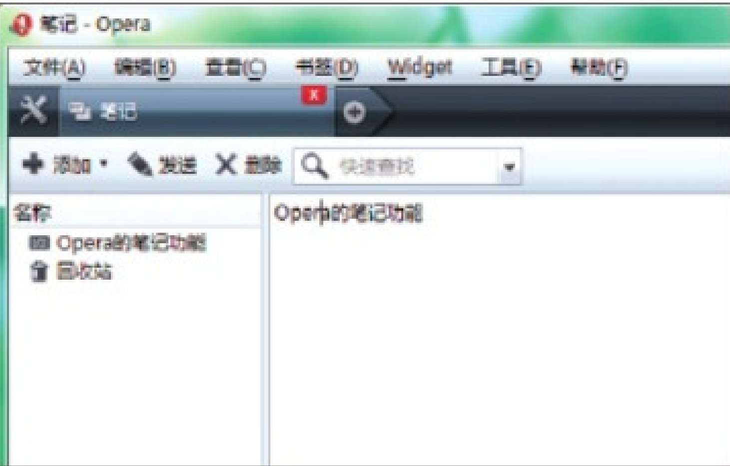
3.资料整理

昨天浏览的网站今天还想上，可是想不起来地址，常用的网站把它收藏起来方便下次访问，临时看到的资料想保存下来又怕放在电脑里找不到了。遇到这些问题都需要用到浏览器的资料整理相关功能。

浏览器	浏览历史	收藏夹或书签	记事收集
IE7	√	√	×
傲游	√	√	√
腾讯TT	√	√	×
GreenBrowser	√	√	√
世界之窗	√	√	×
Opera	√	√	√
Firefox	√	√	×
Safari	√	√	×



GreenBrowser的收集器


Opera的笔记

所评测的8款浏览器全部支持浏览历史和收藏夹或书签的记录功能。但是世界之窗在浏览历史较多时可能假死，希望在将来的版本中可以加强这方面的优化。记事收集的功能则只有傲游、GreenBrowser和Opera支持。傲游在资料整理相关的功能上是很值得一提的，对于注册用户（注册免费）提供了多个“在线”服务；例如可以使用“在线收藏”功能，这样即使重装系统也可自动恢复收藏，在别的计算机上网时使用傲游登录账号也可以自动下载在线的收藏。GreenBrowser有一个类似傲游的收集器，而且功能更为强大，它除了支持收集普通的文本以外，还允许收集脚本并执行。相对于傲游和GreenBrowser，Opera的记事收集在灵活性上较差。

评分：

IE7	4.4	傲游	4.7	腾讯TT	4.5	GreenBrowser	4.7
世界之窗	4.5	Opera	4.6	Firefox	4.5	Safari	4.5

4.快捷操作

各种快捷的操作可以使我们在上网时极大地方便和简化操作，使我们上网更有效率。

浏览器	历史地址自动补全	自动完成	自动填表	常用功能热键	鼠标手势	链接拖拽	恢复关闭的页面	自动刷新	页面启动可选项
IE7	√	√	√	√	×	×	×	×	启动首页、启动空白页
傲游	√	√	√	√	√	√	√	√	不打开任何页面、打开主页、显示“上次访问的页面”、打开上次关闭时访问的页面、打开收藏中的指定文件夹
腾讯TT	√	√	√	√	√	√	√	√	启动主页、启动上次的页面、启动最常访问的网址列表
GreenBrowser	√	√	√	√	√	√	√	√	空白页、最近访问的页面、启动收藏夹、不启动任何页面、启动自定义主页、IE主页、启动群组
世界之窗	√	√	√	√	√	√	√	√	启动上次退出时未关闭的页面、启动异常退出时浏览的页面、启动首页、启动自定页面、启动IE首页
Opera	√	√	√	√	√	×	×	√	继续上次的页面、继续保存的页面、启动首页、启动空白页、启动快速拨号
Firefox	√	√	√	√	×	√	√	×	启动主页、启动空白页、启动上次访问的页面
Safari	√	√	√	√	×	×	√	×	启动主页、启动空白页、启动同一页面、启动标签

其他自动功能由来已久，实在不需要多说。鼠标手势已经是非常普遍的功能了，只有IE7、Firefox和Safari三款浏览器没有该功能。综合来看，傲游、腾讯TT、GreenBrowser和世界之窗四款浏览器在快捷操作相关的支持上非常完善，并且提供了丰富的启动页面选项，启动上次打开的页面这个功能最为实用，使得用户可以继续上次未完成的浏览。Opera的快速拨号则是非常有特色的功能。

评分：

IE7	3.9	傲游	4.6	腾讯TT	4.6	GreenBrowser	4.6
世界之窗	4.6	Opera	4.6	Firefox	4.1	Safari	4.0


腾讯TT的鼠标手势

5.对ActiveX插件支持

从Windows Update到网页上Flash的支持，ActiveX插件的应用已经越来越广泛。ActiveX的应用虽然给黑客很多可乘之机，但是不可否认，就目前来讲网络上的很多应用特别是安全应用都需要ActiveX支持。我们选择了支付宝安全控件、工商银行网上银行安全支付控件、瑞星在线查毒、百度工具条4个ActiveX插件常见的功能来进行测试。由于ActiveX是微软公司的产品，这个测试很让人遗憾，目前ActiveX插件仅有IE内核的浏览器支持。

评分：

IE7	5	傲游	5	腾讯TT	5	GreenBrowser	5
世界之窗	5	Opera	0	Firefox	0	Safari	0

6.其他功能

在Web2.0时代，对RSS的支持已经必不可少，8款浏览器均有对RSS的相关支持。傲游的代理设置功能突出，不仅支持通常的代理设置，还可以自动下载可用的代理服务器列表，非常方便。设置为默认浏览器是每个浏览器都具备的功能，但由于与WinXP相比，Vista更改了设置默认浏览器的方式，因此我们对该功能也进行了测试。测试结果显示所有的浏览器都可以在Vista下被设置为默认浏览器。

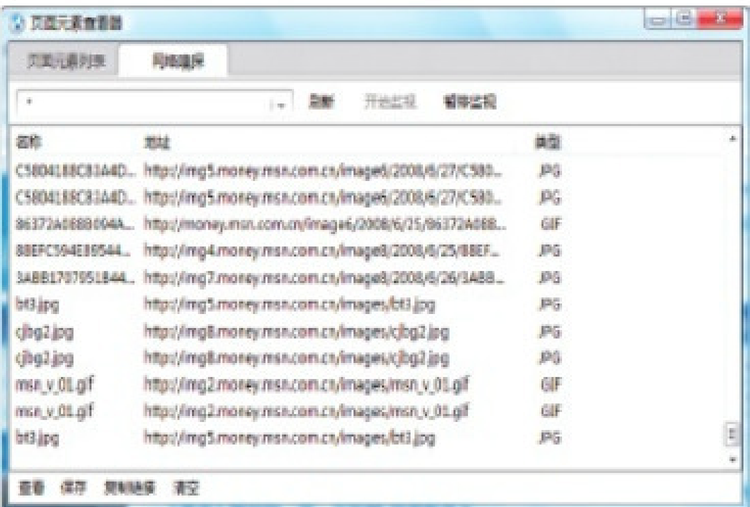
浏览器	RSS支持	代理设置	设置为默认浏览器	网页保存	查看网页源代码	嗅探器	自动更新	特殊功能
IE7	√	√	√	√	√	×	√	-
傲游	√	√	√	√	√	√	√	自定义UserAgent字符串、网页翻译、分屏浏览、站点智能加速、外部工具、增强功能列表、CPU节能、多种方式网页截图、群组、用户数据上传
腾讯TT	√	√	√	√	√	×	√	截屏、天气预报
GreenBrowser	√	√	√	√	√	√	√	外部工具、页面管理器、群组、链接列表、自动滚屏、截屏
世界之窗	√	√	√	√	√	√	√	错误控制台、自动优化显示、使用/禁用与IE浏览器相同的User Agent串、资源收集器
Opera	√	√	√	√	√	×	√	合适宽度浏览、Widget支持、开发者工具、错误控制台、JAVA控制台、页面信息、邮件和聊天账户、语音控制浏览
Firefox	√	√	√	√	√	×	√	错误控制台、页面信息、外部程序支持
Safari	√	√	√	√	√	×	×	拼写和语法检查（仅支持英文）、标记页面

傲游、GreenBrowser和世界之窗独有嗅探器功能，可以方便搜索到网页上的图片、Flash、声音或其他多媒体等页面元素并根据真实地址下载。8款浏览器中只有Safari没有浏览器的自动更新功能，而其中IE7借助Windows Update可以有更加完善的升级功能。傲游可以算是在功能上的“全能王”，在未安装插件的情况下具有极其强大的功能，其中分屏浏览功能、站点智能加速和用户数据上传的功能都很有特色。而Firefox和Safari的附加功能则显得有些鸡肋。

IE7是所测浏览器中唯一一个没有其他附加功能的浏览器，总体功能相对较弱。



GreenBrowser的网页分析器



世界之窗的网络嗅探器

评分：

IE7	0	傲游	4.8	腾讯TT	4.5	GreenBrowser	4.7
世界之窗	4.7	Opera	4.6	Firefox	4.3	Safari	4.1

二、制度——安全及隐私

制度乃立国之本，关系民心所向，却又是把双刃剑。制度太宽松，坏人得不到惩戒，民众将深受其害；制度太严厉，普通人一点小错即严惩，则使得天下人心惶惶，也不可取。相似的，浏览器的安全规则如果太宽松，各种流氓软件骚扰用户甚是烦人；如果安全规则太严厉，又会影响正常的用户应用，说到底还是需要准确识别和适度限制。

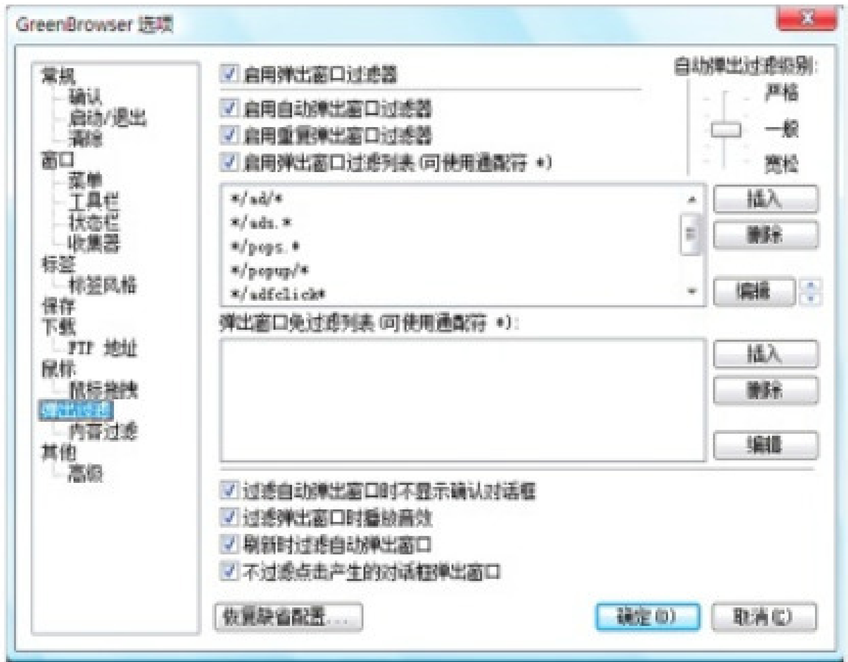
1.页面过滤

（1）广告拦截

由于某些限制，每一项广告拦截项目我们只测试了3个网站。

浏览器	图片/GIF广告			弹出窗口			浮动广告			Flash广告			拦截日志	黑/白名单
	支持	拦截数	拦截率	支持	拦截数	拦截率	支持	拦截数	拦截率	支持	拦截数	拦截率		
IE7	×	-	-	√	3	100%	×	-	-	×	-	-	√	√
傲游	√	3	100%	√	3	100%	√	3	100%	√	1	33%	√	√
腾讯TT	×	-	-	√	3	100%	×	-	-	×	-	-	×	√
Green Browser	√	2	67%	√	3	100%	√	3	100%	√	1	33%	√	√
世界之窗	√	3	100%	√	3	100%	√	2	67%	√	2	67%	√	√
Opera	×	-	-	√	3	100%	×	-	-	×	-	-	√	√
Firefox	×	-	-	√	3	100%	×	-	-	×	-	-	√	√
Safari	×	-	-	√	3	100%	×	-	-	×	-	-	×	×

注：表中的测试结果不代表任意网站的过滤比例，也不代表平均的过滤概率，仅仅是一个参考值。



GreenBrowser的弹出窗口及广告过滤

（2）其他拦截

浏览器	内容过滤	网站/链接过滤	黑/白名单	拦截日志
IE7	√	√	√	√
傲游	√	√	√	√
腾讯TT	×	√	√	×
GreenBrowser	√	√	√	√
世界之窗	√	√	√	√
Opera	×	√	√	√
Firefox	×	√	√	×
Safari	×	×	×	×

（3）页面元素控制

浏览器	网页脚本	ActiveX	浮动元素	图片	Flash	视频	音频
IE7	√	√	√	√	√	√	√
傲游	√	√	√	√	√	√	√
腾讯TT	√	√	√	√	√	√	√
GreenBrowser	√	√	√	√	√	√	√
世界之窗	√	√	√	√	√	√	√
Opera	√	-	√	√	√	-	√
Firefox	√	-	×	√	√	-	√
Safari	√	-	×	×	√	-	×

评测的8款浏览器均提供了弹出窗口的过滤功能，而且拦截率均达到了100%，但对于图片/GIF广告、浮动广告和Flash广告的拦截就只有傲游、GreenBrowser和世界之窗具有该项功能，且拦截率没有明显的差别，相对来讲傲游的拦

截率略高。Safari在该评测项目中基本无法完成任何功能，其表现令人大跌眼镜。

评分：

IE7	4.1	傲游	4.7	腾讯TT	4.3	GreenBrowser	4.6
世界之窗	4.6	Opera	4.4	Firefox	4.3	Safari	3.5

2.历史记录清理

上网的历史记录是泄露我们隐私的一个重要的途径，特别是Cookies是黑客最喜欢的“小甜点”。因此如何安全保障我们的上网记录不被利用和隐私不被泄露，也是浏览器的责任。

浏览器	可供清除的项目	提供的清除方式	历史记录	Cookies表单数据	自动保存的密码	地址栏记录	搜索记录	可清除总数量
IE7	√	√	√	√	√	×	5	手动清除、一键清除、条件清除
傲游	√	√	√	√	√	√	7	退出时清除、手动清除、一键清除、条件清除
腾讯TT	√	√	√	√	√	√	9	手动清除、一键清除、退出时清除
GreenBrowser	√	√	√	√	√	√	8	退出时清除、手动清除、一键清除
世界之窗	√	√	√	√	√	√	8	一键清除、退出时清除、手动清除
Opera	√	√	√	√	√	√	8	手动清除、条件清除、退出时清除、一键清除
Firefox	√	√	√	√	√	√	8	退出时清除、手动清除、一键清除
Safari	√	√	√	√	√	√	7	一键清除、退出时清除、时间清除、手动清除

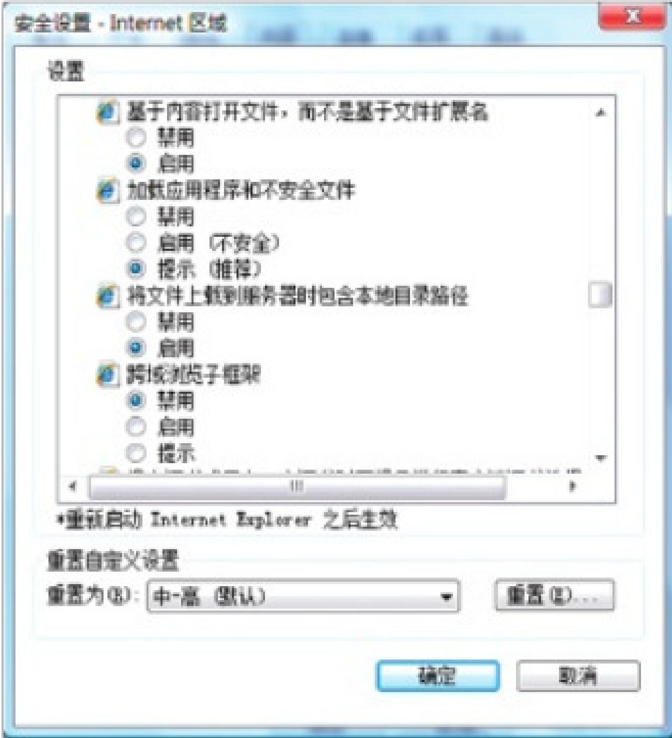
在历史记录的清理功能上8款浏览器均表现出色，基本可以较为完整地清除上网痕迹，且在清除方式上提供了多样化的解决方案。总体来说，所测浏览器的表现都让人满意。

评分：

IE7	4.5	傲游	4.7	腾讯TT	4.7	GreenBrowser	4.6
世界之窗	4.6	Opera	4.6	Firefox	4.6	Safari	4.6

3.浏览器控制

浏览器	危险操作警告	老板键	浏览器锁定	浏览器启动密码保护	安全协议支持	证书管理	其他功能
IE7	√	×	×	×	√	√	仿冒网站筛选、网页隐私策略、IE保护模式、加载项管理、内容审查程序、更多细致的Windows安全设置、家长控制
傲游	√	√	√	√	√	√	傲游安全监控、过滤包管理器
腾讯TT	√	×	×	×	√	√	-
GreenBrowser	√	×	×	×	√	√	-
世界之窗	√	√	×	×	√	√	安全浏览
Opera	√	×	×	×	√	√	欺诈保护
Firefox	√	×	×	×	√	√	-
Safari	√	×	×	×	√	√	安全浏览



IE7复杂的安全设置

在浏览器安全控制评测中，傲游以绝对优势获得最高分，独有的浏览器锁定和浏览器密码保护可以在很大程度上确保隐私和安全。从表中我们看到，IE的安全功能非常全面而具体，附加的安全功能也很多，可以看到微软在IE安全方面上作出的努力。IE7中新加入的家长控制功能与Vista中的家长控制紧密联系，提供最大程度的保护。其他几款软件则是表现平平，只有傲游具有独立的安全监控系统。

评分：

IE7	4.6	傲游	4.7	腾讯TT	4.4	GreenBrowser	4.4
世界之窗	4.5	Opera	4.4	Firefox	4.4	Safari	4.4

三、外交能力——浏览器兼容性测试

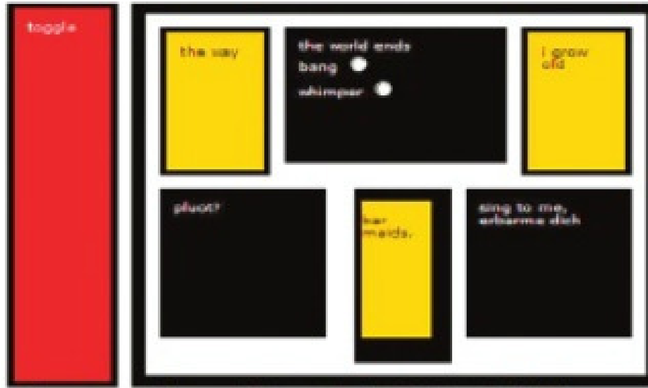
俗话说双拳难敌四手，在群雄割据时，诸侯通常是没能力对抗所有敌手，那么和谁结盟、与谁对抗就非常关键，外交手段直接影响生死存亡。在浏览器大战中，越是兼容各种网页格式、脚本，用户在使用时越是能得心应手，自然更加喜爱。如果因为兼容问题导致网页显示都不正常，要得到用户认可那是天方夜谭。

兼容性测试有其特殊性，那就是基本只与浏览器内核有关，也就是说，本项测试所有IE内核浏览器的结果都与IE7测试结果相同，所以这里我们用IE7代替了所有IE内核浏览器参与测试。

1.ACID测试

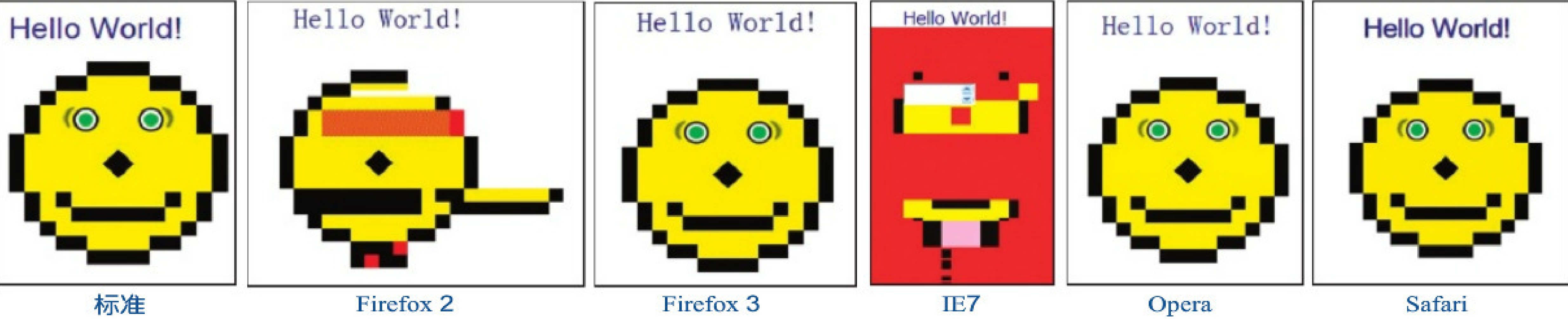
Web标准领域ACID是指由The Web Standards Project组织提出的一组浏览器测试程序。目前ACID有三级，分别是ACID1、ACID2和ACID3，由于各级ACID测试的偏重点完全不一样，能够具体反映浏览器是否支持相关Web标准，

因此只参考高级别的ACID测试结果是错误的，逐一测试才能清楚指出浏览器的国际标准兼容问题。



（1） ACID1使用了一个符合HTML 4.0标准的无意义文档，旨在测试浏览器对CSS1的支持程度。ACID1的通过标准是，浏览器对测试页面的渲染应当完全符合ACID1的参考结果，不能有一个像素的偏差，其标准正确的显示页面应该如此。从实际测试的结果而言，ACID1显然对于当前主流的浏览器没有什么压力，所有的IE内核和非IE内核浏览器都能正确渲染ACID1，也就是说都能完全兼容CSS1。

（2） ACID2使用的测试代码主要是那些已经是标准，但仍未被主流浏览器渲染引擎所实现的那些特性，其主要目的在于尽力使浏览器在发布之前先通过ACID2测试，以便于Web标准的统一推行。ACID2通过的标准是浏览器能正确渲染出如同参考结果一样的笑脸，并且页面上不能显示有任何红色的色块，红色块实际存在但被设计为盖住。实际测试中鼠标放到笑脸鼻子时，鼻子会从黑色变为蓝色。



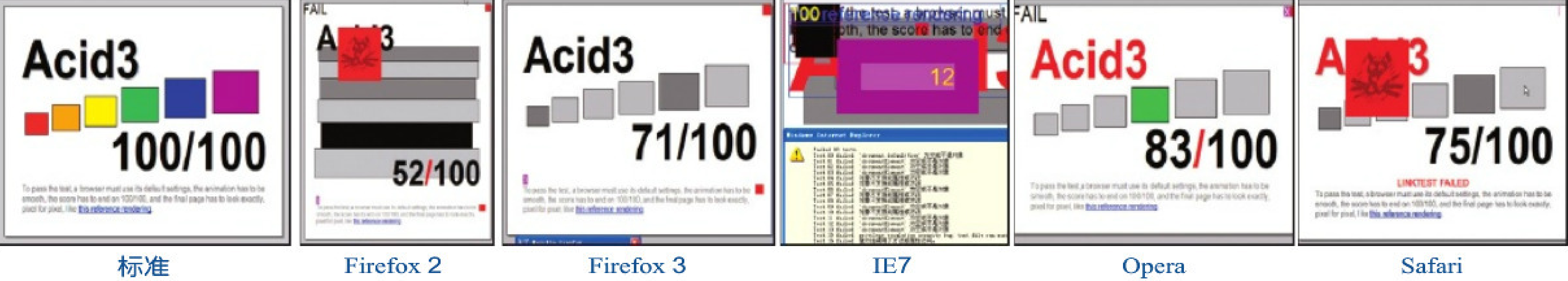
标准　Firefox 2　Firefox 3　IE7　Opera　Safari

IE7（版本号7.0.5730.13）的测试结果非常糟糕，所有应该被盖住的红色都显示出来，导致整个页面被分割为红白两大部分，完全看不出是页面上原本是笑脸的设计，可以说对于ACID2设计测试的大多数标准IE7都无法正确兼容。所有使用IE内核的浏览器测试结果都一致，区别只在于是否安装在不同的系统中，如果系统浏览器内核是IE6结果就更糟糕，如果系统浏览器内核是IE8则结果会变好，对于安装在同一计算机使用IE7内核的浏览器，其测试效果注定和IE7毫无分别。

Firefox 2（版本号2.0.0.15）的测试结果也不算乐观，虽然页面显示比起IE7大有进步，基本上看得出是个脸型，不过很明显有那么几行显示是不正确的，导致眼睛和嘴巴消失了，出现不应该有的红色。Firefox 3（版本号3.0）则对此作出了成功的修正，它的显示页面已经毫无瑕疵，表明其完全支持上文所提到的所有测试标准。

当然最好的结果并不是唯一的，Opera（版本号9.51）的测试显示也是完美的，甚至连外来户Safari 3（版本号3.1.2 525.21）都能够完全正确地渲染。

（3） ACID3作为新一代Web测试标准，其测试重点放在浏览器对于Web2.0动态应用程序的表现程度，因此其测试画面也由原来静态的笑脸，变成了一个彩色动画渲染过程，还特意增加了一项分值显示。因此要想通过测试，浏览器必须在默认配置下，除了保证动画渲染的完整性，最终渲染结果中的每个像素都要与官方的参考结果完全相同，得分达到100/100也是必要的参照标准。



标准　Firefox 2　Firefox 3　IE7　Opera　Safari

不出所料IE7的ACID3测试结果再次惨不忍睹，不仅根本看不出页面有什么结构，甚至就连得分都看不清楚，其得分长时间停留在5分，只有用户使用鼠标拖动其内容或窗口时，得分才勉强升到12分，甚至它连反映测试失败项目的窗口都无法显示完整。恐怕绝大多数用户都难以相信，占据他们桌面的IE浏览器对于Web标准的兼容性如此糟糕。当然所有使用IE内核的浏览器测试结果再次一致地糟糕，它们的测试结果其实就是IE7的测试结果。

Firefox 2显示出了基本的页面结构，不过动画测试部分失败，其排列完全错误，同样无法完全显示测试失败项目，最终得到52分。Firefox 3则顺利通过动画测试，页面机构也基本正确，不过也就仅限于此，其渲染时间为1.67秒，最终得分为71分。

Safari 3同样通过了动画测试，但紧接着的链接测试依然失败，因此无法显示正确的色块颜色，不过其渲染时间为0.92秒略胜Firefox 3一筹，其最终得分75分。

最后是拔得测试头筹的Opera，它是通过测试项目最多的浏览器，甚至正确显示了其中一个色块的颜色，其最终定格在83分的高分。

评分：

IE7	4.2	傲游	4.2	腾讯TT	4.2	GreenBrowser	4.2
世界之窗	4.2	Opera	4.8	Firefox	4.6	Safari	4.5

结论

测试的结果似乎一目了然，IE7及以其为内核的浏览器全面失败，非IE内核的浏览器才是兼容性更佳的选择。不过任何测试都具有两面性解读的可能，ACID测试也并不例外。

测试结果确实充分说明当前主流浏览器对于标准的支持程度，但是并不意味着当前网络的兼容性环境下浏览器实际表现会如此。一方面IE系列浏览器对于ACID这类标准测试总是应对迟钝甚至不予理睬，充分反映了占市场绝对优势地位的微软的傲慢和不合作态度，典型的以市场标准对抗国际标准的垄断心态；另一方面也必须看到微软并没有一味采取对抗的态度，其IE8测试版已经能够通过webstandard.org下的ACID2测试，注意传言中IE8只能在webstandard.org域名下通过ACID2测试是作弊并不正确，这其实是IE8对于跨域操作的安全性限制，这表明IE系列浏览器仍在不断改善着兼容性性能，尽管显得过于缓慢和谨慎，但并没有太落后于实际的网络环境。

同样很难就ACID的测试结果简单得出结论，即排名靠前的浏览器的兼容性要强于排名靠后的浏览器，借用Mozilla开发者Rob Sayre的话，“我仔细查看Mozilla通不过ACID3测试的所有结果列表，却发现改正大部分问题对网络和浏览器并没有什么实际的好处。”虽然话语有些过激但不无道理，即ACID的测试得分仅供参考，要知道除了早就存在百分百通过ACID3的Opera版本外，如果将Safari3的升级到WebKit引擎包（http://nightly.webkit.org/），你会看到接近满分的ACID3测试结果，而实际上的应用情况呢，Safari3至今都没有解决其字体过胖的问题，在中文网络环境下这个问题尤其让人心烦意乱，至于其他如无法得到页面正确下载信息等问题数不胜数，部分问题可以归结于网页编写的规范，但必须记住这就是当前网络的现实环境。

2.ibench测试

作为网络测试的业界标准，ibench 5测试项目的全面性和完整性是其他测试无法望其项背的，尽管某些兼容性项目测试的设置已经落后于时代，需要其他测试作为补充参照，可是ibench 5仍能忠实反映浏览器对于现实网络环境的表现。我们利用ibench 5完成的兼容性测试项目为HTML 4.0。

最后的测试结果恐怕出乎很多人意料。

浏览器	通过项目	完全不支持	有限支持
IE7	127	3	3
Firefox 2	116	8	9
Firefox 3	117	8	8
Opera	112	9	12
Safari 3	107	12	14

评分：

IE7	4.8	傲游	4.8
腾讯TT	4.8	GreenBrowser	4.8
世界之窗	4.8	Opera	4.4
Firefox	4.5	Safari	4.3

结论

本次测试的结果已经充分说明，为什么在标准测试大幅落后的IE系列浏览器，在实际应用网络环境中用户体验更好。不管Web标准如何突飞猛进，毕竟互联网上的所有网页都是遵从老旧标准，一点点发展而来的，IE的优势地位就充分表现在这里。

事实上测试并不仅仅是简单的数据，其内容过程更加重要，例如同样都能兼容显示最为常见的3D表格，可是IE7的显示效果明显最佳，而非IE内核浏览器的效果只能算差强人意，难道基础显示效果对于用户就不重要吗？值得一提的是Firefox3的进步非常大，其3D表格的显示效果已经开始接近IE量。

四、性能测试

效率是个永恒的话题，割据诸侯在政治军事上自然非常在意令行禁止，才能把策略实现为事实，否则一切都只是空谈。对浏览器来说，目前的计算机性能基本不会受到浏览器性能的影响，这方面的测试通常只是在数据上好看些，对用户的意义远没有界面功能上的测试那么大。不过为了使得评测完整，此项测试仍然是不可或缺的。

1.HTML装载速度

网页浏览是以HTML语言为基础的，ibench 5的HTML页面加载测试是架设本地Web服务器和SQL数据库，因此在本地计算机测试完全不受网速影响，同时它的测试方法是利用脚本连续不断加载30个不同HTML页面并循环数次，而且测试期间根本不会去清理缓存，而是统计首次加载时间和缓存加载时间及最后的总计时间。只要保持测试的环境一致，如每次测试都清理硬盘和缓存重启，即使反复多次测试其数据波动也相当小，其测试精度是稳定可靠值得采信的。以下是所有浏览器的测试成绩，注意柱形图越短越好。



HTML装载时间

评分：

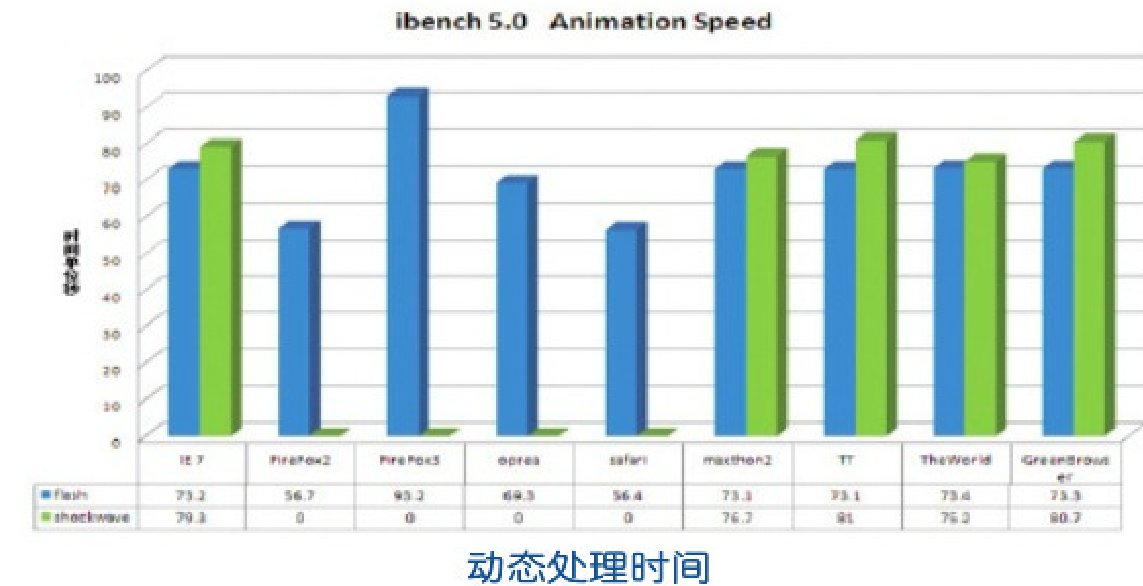
IE7	4.4	傲游	4.1	腾讯TT	4.2	GreenBrowser	4.5
世界之窗	4.5	Opera	4.6	Firefox	4.6	Safari	4.7

结论

结果一目了然，非IE内核的浏览器大幅领先于IE7浏览器，其中Safari以令人惊讶的成绩拔得头筹，首次连续载入30个不同页面的时间仅为4.86秒，领先的幅度实在不可思议，看来最快浏览器的称号并非空穴来风。不过载入速度的差异完全来自于技术的差距吗？Opera方面声称，Opera在不下载完网页全部代码的情况下就会开始载入。而其他浏览器可能会在全部代码已经基本下载完成的情况下再开始处理代码，也就是说其他浏览器计算时间的起点比Opera晚，载入时间短未必说明真正的页面打开速度。姑且将这个观点作为测试结果的另一面注脚，毕竟用户的实际体验速度才是最重要的。另外测试结果表明即使是都使用IE内核的外挂浏览器，由于处理技术不一样导致性能也会有明显差距，相对于世界之窗和GreenBrowser浏览器对于IE7的成绩略有提升，傲游和腾迅浏览器居然将IE7的成绩拉后了一个数量级，个人估计跟它们默认状态下严厉的安全广告拦截技术有关。

2.动态处理时间

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容，它的主要特点是包含丰富内容的同时保持文件非常小，事实上它是通过广泛使用矢量图形做到这一点。与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。因此Flash特别适用于创建通过Internet提供的内容，也是事实上最为广泛的Web应用。ibench 5利用内置的动画网页循环播放分别测试Flash和Shockwave，并分别统计其平均播放帧数。以下是所有浏览器的测试成绩，注意柱形图越长越好。



动态处理时间

评分：

IE7	4.6	傲游	4.6	腾讯TT	4.6	GreenBrowser	4.6
世界之窗	4.6	Opera	4.4	Firefox	4.2	Safari	4.4

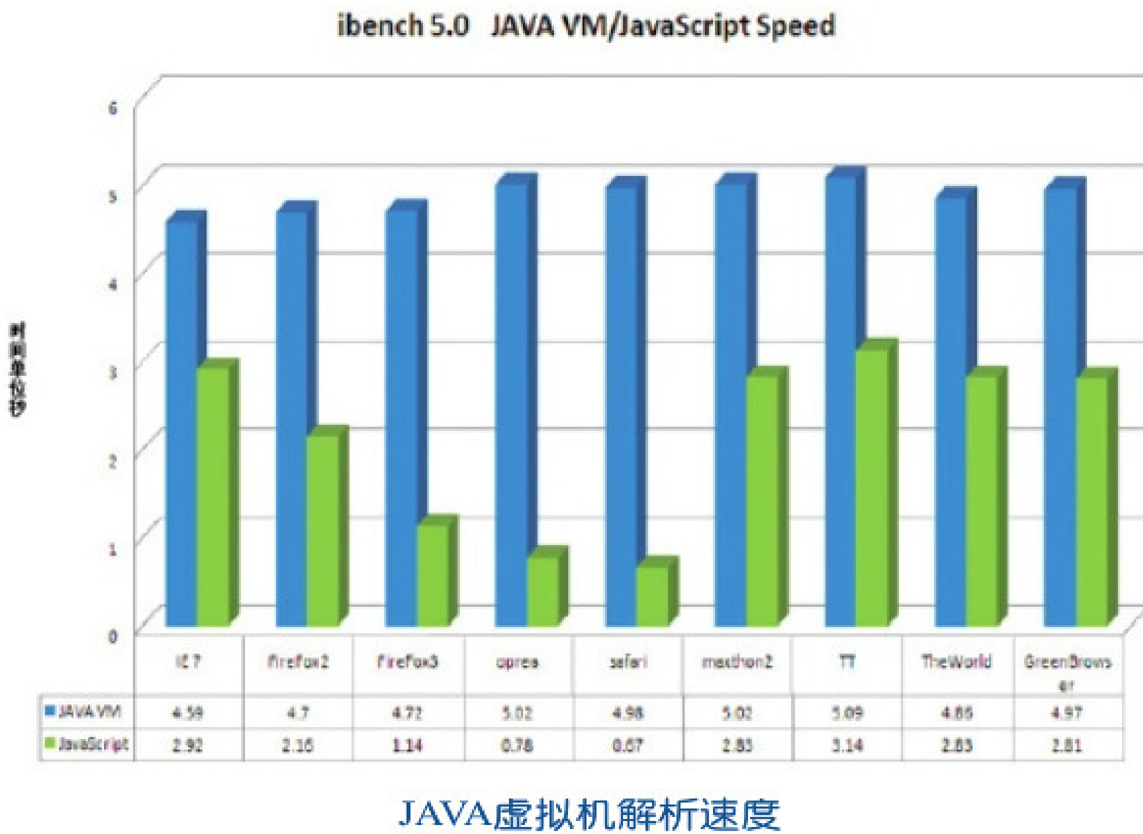
结论

测试从这里开始展示出兼容性问题，4款非IE浏览器虽然都能执行Shockwave测试，但是却不能按照脚本顺利地结束测试，而是陷入到死循环中，正是典型的网页兼容问题，导致它们并没有最终的成绩。所有IE内核浏览器几乎一样的成绩再次证明，浏览器外挂插件的性能主要取决于插件本身。至于Firefox3相对于Firefox2的成绩有大幅进步，一举从垫底的成绩变成领先者，充分证明了Firefox3巨大的技术优势，除了对于旧插件的兼容之痛，新浏览器的优势确实贯穿了整个测试过程。

3.JAVA性能测试

（1）JAVA虚拟机解析速度

ibench 5将jAVA测试分为几个部分，分别是JAVA VM、JavaScript以及JavaScript/W3C DOM，分别以动画、实时动态表格的计算渲染等作为测试手段。需要指出来的是，微软自家的JAVA VM是通不过测试的，测试建立在SUN JAVA VM的基础上。以下是所有浏览器的JAVA VM和JavaScript测试成绩，注意这里测试柱形图是越短越好。



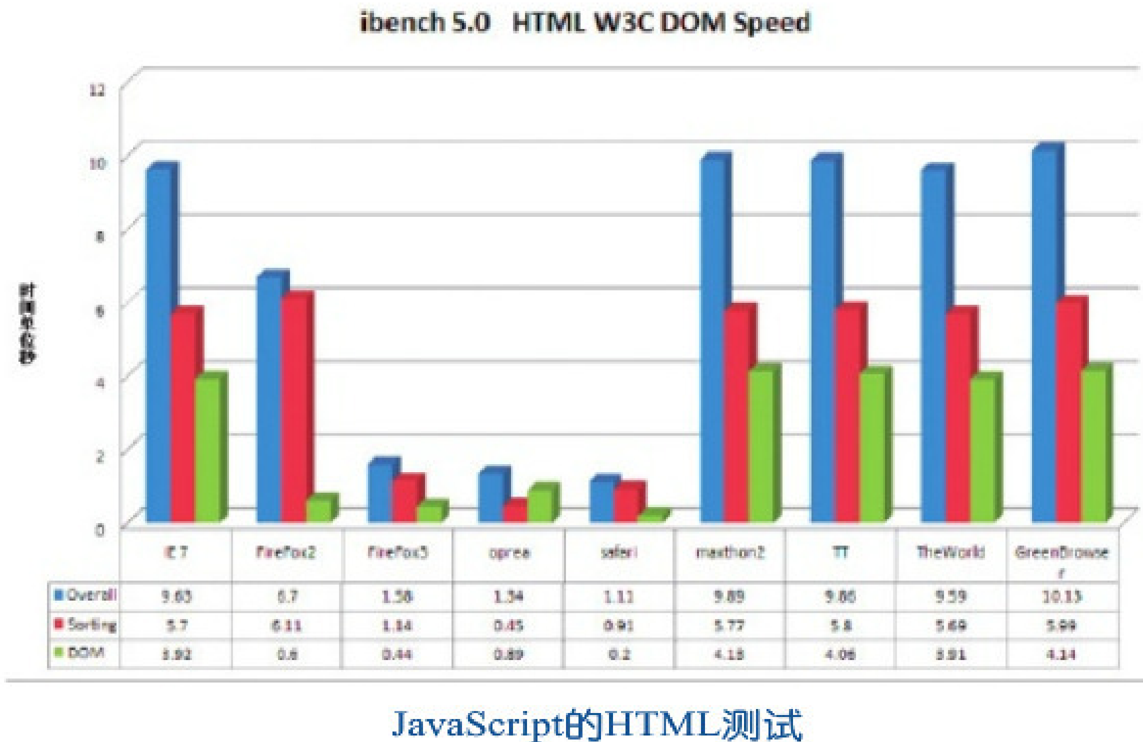
JAVA虚拟机解析速度

结论

IE内核的外挂浏览器测试中又出现了一些意外，首选是能够通过程序检测的Microsof JAVA VM并不能真正执行测试项目，安装SUN JAVA VM之后，世界之窗浏览器又死活不能成功调用，直到关掉所有服务器并重启后，世界之窗的问题才算解决。整个测试成绩需要一分为二看待，首先是所有浏览器的JAVA VM测试成绩一致，因为毕竟都是调用同样的JAVA VM在工作，不过JavaScrip的成绩就充分反应浏览器本身的实力了，非IE内核的浏览器大幅领先于IE内核浏览器，Opera和Safari的优势之大无法让人忽视，当然JavaScript的测试总是有偏重的，所以现在的测试只能算刚开始。

（2）JavaScript/W3C DOM speed

DOM是Document Object Model文档对象模型的缩写，根据W3C DOM规范DOM是一种与浏览器、操作平台、语言无关的接口，使得你可以访问页面其他的标准组件。如果要简单迅速理解，DOM实际就是要解决Netscape的Javascript和Microsoft的Jscript之间的冲突，给予Web设



JavaScript的HTML测试

计师和开发者一个标准的方法，让他们能无限制地访问站点中的数据、脚本和表现层对象。也就是说JavaScript/W3C DOM的测试更接近于现实网络环境，以下是所有浏览器的JavaScript/W3C DOM的HTML测试成绩，注意这里测试柱形图都是越短越好。

结论

在HTML W3C DOM测试中非IE内核浏览器继续保持着对于IE内核浏览器的优势，而Firefox 3相对于Firefox 2的进步也令人侧目，凭借着这种进步Firefox才能与Opera、Safari平起平坐。至于Safari仍然保持着世界上最快浏览器的姿态领先着所有浏览器。不过真正的赢家是Opera，因为它是唯一能够正常完成XML W3C DOM测试的非IE内核浏览器，其他的虽然能够执行测试，却没有办法结束并将测试数据写入数据库，看来Opera宣称能给予用户最佳体验也并非无的放矢。

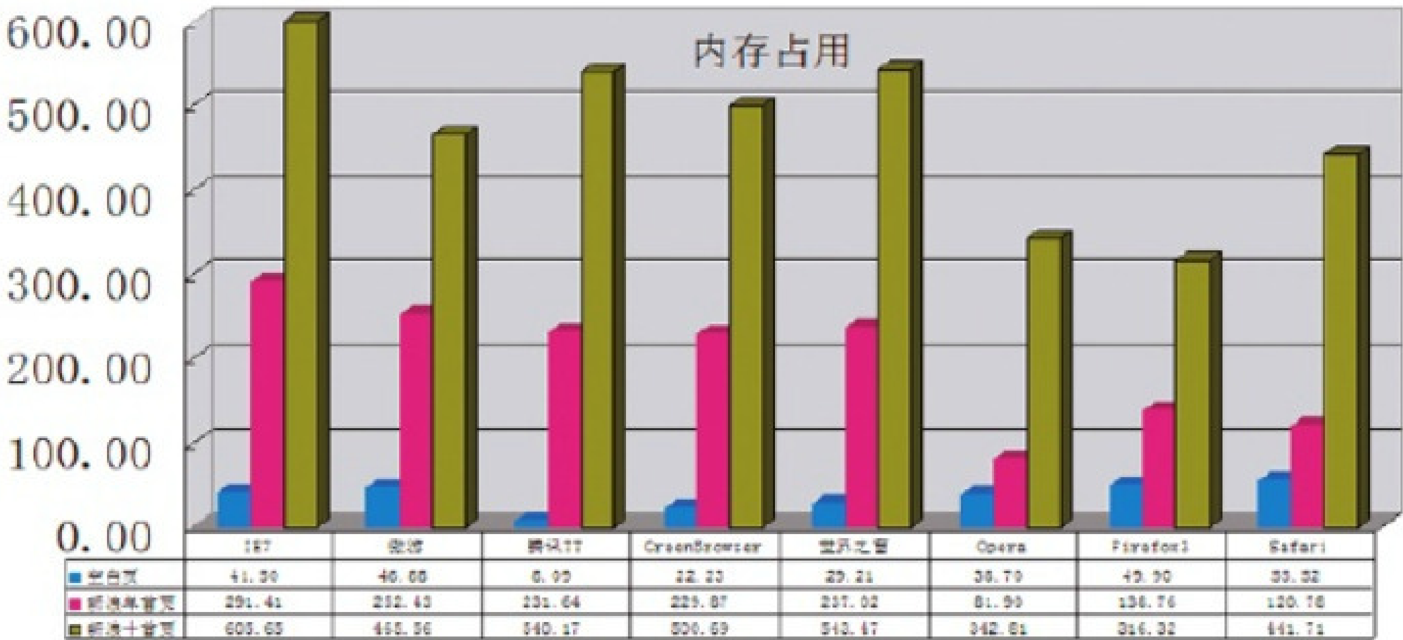
评分：

IE7	4.4	傲游	4.4	腾讯TT	4.4	GreenBrowser	4.4
世界之窗	4.4	Opera	4.7	Firefox	4.6	Safari	4.7

五、赋税——资源占用测试

诸侯要维持势力，当然赋税是难免的。不过赋税抽取多少也是大有学问，历来多少势力都是打着永不加赋或薄赋轻徭的口号获取民心。对于浏览器来说，虽然资源占用不大，但用户仍然期望能更小。

实测中首先以空白页面启动浏览器，然后载入新浪首页单页面，再逐一打开确认页面下载完毕，事实证明这个动作非常必要，最后统计浏览器在3种状态下物理内存和虚拟内存的占用总和，以下是所有浏览器的内存占用测试成绩（单位MB），注意这里测试柱形图是越短越好。



内存占用测试

评分：

IE7	4.2	傲游	4.3	腾讯TT	4.4	GreenBrowser	4.3
世界之窗	4.3	Opera	4.8	Firefox	4.7	Safari	4.6

六、论剑之后，谁是天下第一



IE7

虽然是浏览器的老大，但是除了可以满足基本的浏览需要，它在其他增强功能的支持上非常薄弱，这也是其失却民心的原因之一（另一原因是所谓的安全性能），而且导致以IE内核重新塑造外壳和功能的其他浏览器大量出现。但IE仍然是用户使用最多的浏览器，毕竟有捆绑之便，一时半会也是不会被淘汰的，况且对于用户的基础应用来说，除了下载时不能断点续传外，其他都能很好地实现，要求不高的用户也没有抛弃的必要。不过IE7一贯臃肿，打开页面后的内存占用居所测软件之冠，所以计算机配置较低的用户使用其他浏览器为佳。

尽管长期以来IE在安全方面饱受争议，但无论是从安全设置还是安全功能的支持上，甚至于内核的设计，IE一直以来都在做极大的努力，之所以出现如今这样数不胜数的安全漏洞，很大一个原因是“树大招风”，太多人去寻找它的漏洞，其他软件只不过占了用户少的便宜，很少人去寻找漏洞罢了。但是我们认为，IE在安装了补丁以后的安全性有极大提升，就安全性能来看是超过其他包括非IE内核在内的浏览器的。

在兼容性测试上确实让人哭笑不得。事实上IE对于国际标准的兼容性是最差的，但对于目前多数网站的实际页面来讲兼容性却是最好的，所以目前是这样一种状况——不是IE去符合国际标准，而是其他网站要去符合IE标准，所以其他核心浏览器对国际标准兼容性再好对用户来讲也没多大意义，因为其他网站多数使用IE标准。由于这个兼容性只受浏览器内核影响，所以所有IE内核浏览器都与IE7具有相同的特性，后文就不再对其他IE内核浏览器再作这方面评价。

可以说，慢而且傲慢的IE浏览器几乎没有任何实际应用问题，不会有解决不了的插件问题，也不会有突然崩溃的烦扰，它仍然是当前最可靠的浏览器。虽然它对于用户反映的操作体验问题依然无视，不过IE内核的第三方浏览器很大程度改善了这点。不过在性能测试上IE系列还是败下阵来：在HTML和JAVA Script解析速度上，IE系列都要慢上半拍，不过在JAVA虚拟机速度上，各软件倒是不相上下。所以非IE内核浏览器一度宣传的高效并非胡吹，只是对用户并不如想象的那么大。

傲游（Maxthon）



傲游在大部分的测试项目中成绩优秀，功能丰富实用，针对IE安全性能被人诟病，还添加了不少安全功能，确实是用户应用的好选择，而且目前来讲也是IE内核系列浏览器中评价最高的一款。除了最基础的应用外，它提供的广告拦截、多重搜索、自动填表及鼠标手势等都是非常实用的，而且所有功能设置起来比较简单，外加上传本地配置的功能，使得用户可以在其他地方也能按习惯进行操作。

虽然傲游的功能丰富，但并没有影响执行效能。相反，在IE内核浏览器中，其内存占用是最少的，而HTML和Java Script解析速度上也和IE7相当，并没有受到影响。只是IE核心一贯存在假死问题，傲游由于功能偏多，引起假死的时候也较多，可能要认真考虑是否去除一些非必要的外挂功能。

GreenBrowser



GreenBrowser由于在功能界面上和傲游颇为相似，而且资源占用几乎都相差无几，只是其起步晚，又没能找到傲游模式以外的发展方向，所以用户在选择时多半会选择老牌子的傲游。

实际上GreenBrowser相对傲游还是有优势的，其HTML装载速度在IE内核浏览器中仅略输于世界之窗，其他各项性能测试也略好于傲游，虽然内存占用稍多，也并不夸张。GreenBrowser最大的特点在于冗长的搜索引擎列表，其他软件没有超过两位数，而它竟然有85个之多，而且分门别类包罗万象，实在令人惊叹。

当然缺陷也是存在的，目前浏览器除了浏览网页之外最重要的就是下载资源，而GreenBrowser下载功能较为欠缺。在广告拦截功能上也不完善，傲游能拦截到的广告GreenBrowser未必能成功拦截。由于这些缺陷，性能上的优势显得渺小。

世界之窗（The World）



世界之窗像一个简化版的傲游，在各项功能上其实并不逊色于傲游，其界面却更加简洁明快，当然导致的后果是进行功能配置时要稍微麻烦，毕竟少了很多快捷按钮。同时世界之窗对IE的关注较多，能打开IE设置的主页、使用IE代理设置，这在同类软件中并不多见。

世界之窗是性能测试中成绩最好的IE内核浏览器，这与其简洁的处理技术不无关系，它仅仅只是一个绿色的执行文件，如果能在插件和广告拦截上更进一步，那么就非常值得用户选择。

腾讯TT



腾讯TT表现平平，没有可圈可点的地方，而且在广告拦截、浏览器控制功能上与其他IE内核浏览器相比也有较大差距，网页内存占用仅好于IE、HTML装载速度仅优于傲游、Java运行速度还最差。可以说腾讯TT或许不是各项皆最差，但除了兼容性方面沾IE内核的光，综合其他测试看确实垫底。

3款非IE内核的浏览器吃了不是IE内核的亏，无法支持以ActiveX为主的基本网络应用，虽然仅此一点，但对用户确实影响巨大。目前网络上的安全应用大多数依赖于ActiveX，无法支持足以成为用户抛弃的理由，由此也看得出IE垄断的实力。此外对网页上的多媒体格式支持较差，在多媒体流行的当下也是硬伤。虽然在其他功能上非IE内核的浏览器并不逊色，但因为是国外软件，而且还是非IE风格，导致已经习惯IE风格的用户非常别扭，不过这算不得是错。

Firefox



Firefox在功能上来讲基本齐备，不过附加功能也不多。它在搜索引擎上较弱，只提供Google网页搜索而且还不支持自定义。用户如果选择它，理由多半可能是它在界面风格上最接近IE，少却许多学习过程。根据最近的资料显示，由于Firefox用户的上升，有越来越多的漏洞被发现和利用，原来流传的Firefox神话开始被打破。这也能说明IE漏洞多并不是因为核心比其他浏览器差，而是用户数量和关注度高罢了。

实际内存占用最少的当属Firefox 2浏览器，无论是单页面还是十页面都是内存占用最少者。Firefox 3虽然相对内存占用升高，可是仍然处于领先地位，尤其是十页面时仅落后于自家Firefox 2。Firefox 3在其他大部分性能测试项目中都处于冠军地位，要不是糟糕的插件程序兼容性及频繁崩溃的测试过程，它本来有希望夺得测试的冠军。不过这些都是全新浏览器必然遭遇的困难，考虑到Mozilla完善的社区、对用户和开发者支持、市场推广的决心等因素，可以预见只要Firefox 3能够解决这些问题，它就是IE浏览器最具威胁的对手。

Opera



Opera是3款非IE内核浏览器中表现最好的，虽然功能上并不比Firefox来得多，但附加的Widget支持、邮件账户等功能都是非常独到的，而且提供的搜索引擎也较多，还能够支持自定义。内存占用和性能测试也并不亚于Firefox 3，而且是非IE内核浏览器中表现最为稳定者，虽然它的测试成绩并不处于绝对领先，可是就通过的测试项目数量、浏览器遭遇崩溃的次数、用户实际体验等统计，Opera综合而言稍胜一筹。它不光快而且更加稳定可靠，这也满足了普通用户最基本的要求。

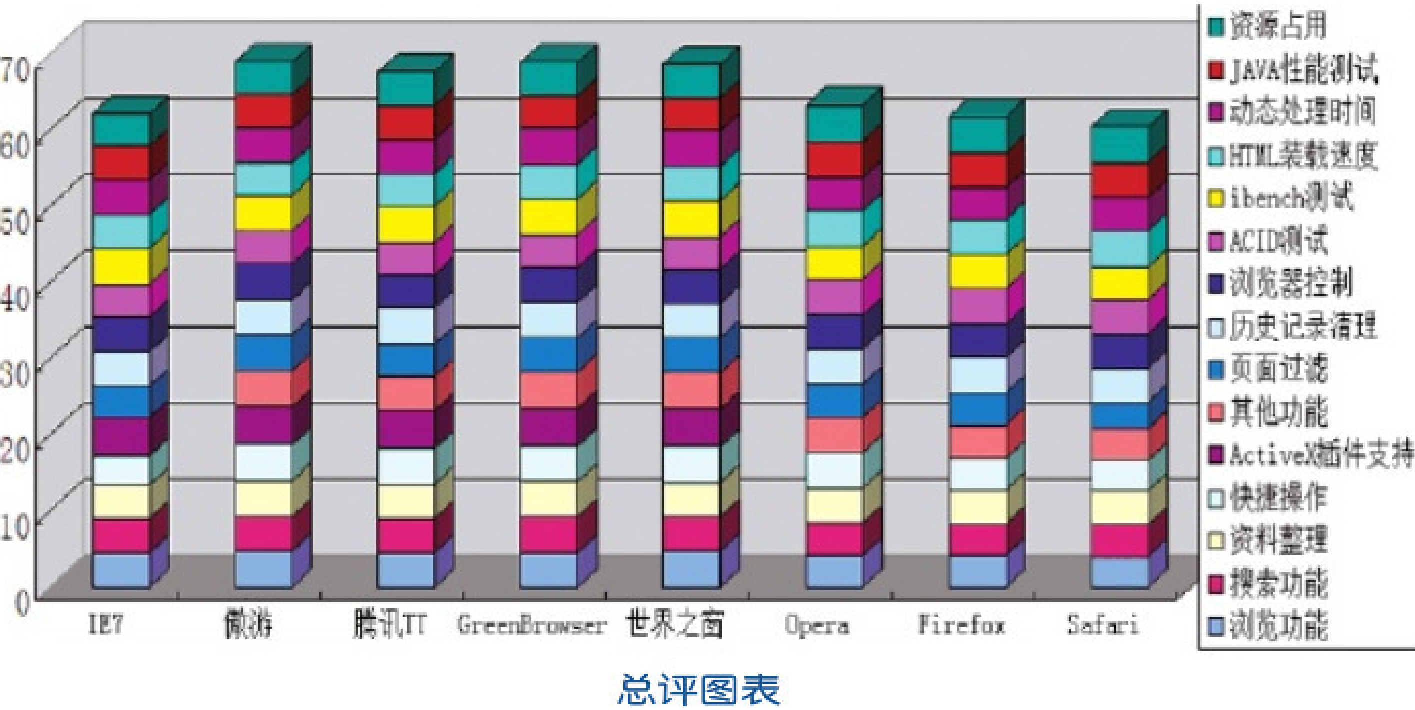
Safari



Safari总体来说比较一般，功能欠缺较多，好在除了不支持ActiveX外还不至于影响其他基本应用，因为出身苹果的关系，相信能受到某些苹果死忠的认可。

Safari浏览器性能情况可谓复杂，把它称作测试之王未尝不可，整个测

试过程中多数项目Safari的成绩都无可挑剔，综合成绩也位列榜首，可是它给用户的实际体验却并不美妙。即使不提前文所诟病的字体这种用户时时刻刻要面对的问题，仅以最后的内存占用测试为例，Safari的每个页面几乎都有排版错误，甚至在打开十页面的测试过程中，出现了CPU一直满载无法停止的问题，期间内存占用也不断上升，在后台时内存占用还保持着120MB/122MB的好成绩，可是逐一浏览页面时内存占用就飙升到222MB/230MB。不管新浪网页的编写是否规范，毕竟这就是用户每天面临的实际网络环境，如果其他非IE内核浏览器能够解决，那么Safari也就应该解决。普通用户绝对不在乎你会比别人快多少毫秒，却肯定关心能不能正常浏览网页和享受网络服务。总的来说，这点仍是所有非IE内核浏览器需要拼命改善的地方，你可以批评大多数网站的网页编写不合标准规范，但是你不能期望在标准规范前就出现的数十亿网页一夜间能得到改写，标准规范有时候也必须向用户的实际体验低头，至少是标准真正普及之前。



总评图表

	浏览功能						安全及隐私			兼容性测试		性能测试			资源占用	总分
	浏览功能	搜索功能	资料整理	快捷操作	ActiveX插件支持	其他功能	页面过滤	历史记录清理	浏览器控制	ACID测试	ibench测试	HTML装载速度	动态处理时间	JAVA性能测试		
IE7	4.5	4.5	4.4	3.9	5	0	4.1	4.5	4.6	4.2	4.8	4.4	4.6	4.4	4.2	62.1
傲游	4.8	4.5	4.7	4.6	5	4.8	4.7	4.7	4.7	4.2	4.8	4.1	4.6	4.4	4.3	68.9
腾讯TT	4.5	4.5	4.5	4.6	5	4.5	4.3	4.7	4.4	4.2	4.8	4.2	4.6	4.4	4.4	67.6
Green Browser	4.5	4.7	4.7	4.6	5	4.7	4.6	4.6	4.6	4.2	4.8	4.5	4.6	4.4	4.3	68.8
世界之窗	4.8	4.5	4.5	4.6	5	4.7	4.6	4.6	4.5	4.2	4.8	4.5	4.6	4.4	4.3	68.6
Opera	4.1	4.3	4.6	4.6	0	4.6	4.4	4.6	4.4	4.8	4.4	4.6	4.4	4.7	4.8	63.3
Firefox	4.1	4.2	4.5	4.1	0	4.3	4.3	4.6	4.4	4.6	4.5	4.6	4.2	4.6	4.7	61.7
Safari	4	4.1	4.5	4	0	4.1	3.5	4.6	4.4	4.5	4.3	4.7	4.4	4.7	4.6	60.4

表注：1.总分为15项单项分之和，满分75，各项权重相同；
2.Firefox只使用了Firefox 3的数据。



最优秀的浏览器
傲游



我们的推荐

IE内核带来的兼容性和适用性、外挂界面丰富的快捷按钮、强力的广告拦截、特别的多重搜索、移动性能的配置上传功能，这些都是为用户量身定制的实用功能。何况得到这些并不至于影响浏览器或系统性能——事实上比起IE7还要好出很多，当然傲游自身也应加强稳定性，这些都是傲游傲视群雄的资本。至于假死，那是IE内核的问题。



最优秀的非IE内核浏览器
Opera



性能优异且稳定可靠，这就是Opera的最大特点，如果不是用户习惯IE界面带来了重新学习操作的问题，Opera应该更受欢迎才对。无法支持ActiveX、对网页上多媒体格式支持不佳、广告拦截效果差等使得Opera实用性大为降低，但这是非IE核心浏览器目前的共性，因此并不影响Opera在这个群体里的位置。不过目前Firefox3性能优异人气也旺，在解决了自身的问题之后很有可能超过Opera。但这又有什么意义呢？在国际标准普及前，去适应IE标准才是最好的办法，否则测试的数字再好看，也不过只是数字而已，仍然不能使用户有更好的使用体验。



编辑推荐浏览器
世界之窗



小巧、清爽、稳定，这是我们测试世界之窗的感觉。除了一些非常偏门的功能，傲游拥有的功能世界之窗也基本具备，而且配置可以记录到文件中进行备份和转移。IE内核保证了实际使用时的广泛兼容性，小巧的体积使得资源占用、执行性能在IE内核浏览器中都属优良。唯一的麻烦仍然是假死问题，还得找微软解决。此外因为按钮少，其许多设置步骤较多，但好在一般用户需要设置的项目也不多。P

SnagIt 9.0

□大小：19.8MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081601
□下载：http://www.newhua.com/soft/5306.htm

SnagIt又出新版了！除了界面风格向Vista靠拢之外，像往常一样，该版本也加入了许多新特性。最大的改变发生在内置编辑器上，该编辑器的界面全面重写，整体上采用Office 2007的“Ribbon”工具栏模式，借助该模式，一些操作将变得更为流畅；此外，在编辑器下部加入了“捕获窗格”（Capture Tray），所有捕获过的历史图片都会暂时保存并显示在此，这样除避免以往版本在捕获新图片时覆盖旧图片的问题外，还可让你轻易实现前后捕获图片的组合操作：只要将旧图片从捕获窗格拖到新捕获图片上即可进行多层操作，不过带来的问题是你需要手动删除不再需要的旧捕获图片（也可在选项中自定义保存历史图片的数量）；另外，编辑器界面的左侧添加了图片分类窗格，有需要的话可利用它来组织与管理你的捕获图片。据笔者试用，新版本还存在一些小Bug，但无疑仍是值得升级的。



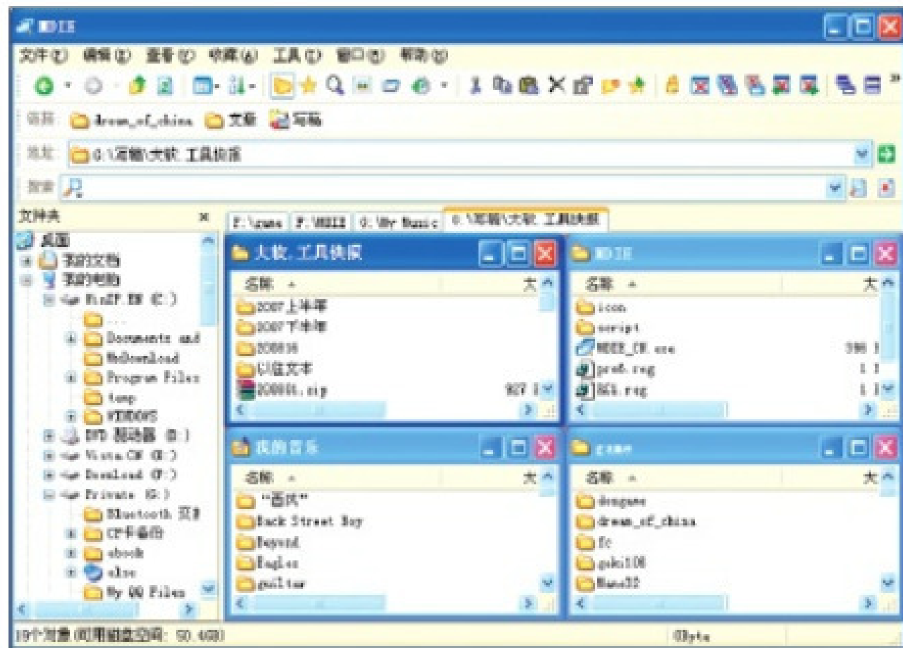
长期做国外软件的介绍，时常会感觉到国内国外写应用软件的不同态度。仅以免费软件而言，本期介绍的RegDllView与ProcessActivityView均来自于一个叫Nir Sofer的创作者或团队。长期以来Nir Sofer开发了一系列短小但确实精悍的工具软件，而且无一例外全部免费，而且这里说的“免费”并不仅是不收费，而且均无广告。国外这种情形并非孤例，而回看国内，这种情况就少得多了。显然不能将个人的境界作为主要的区分因素，但为何会有这样的区别，确实值得深入思考，或许这是整个独立软件制作产业的问题。

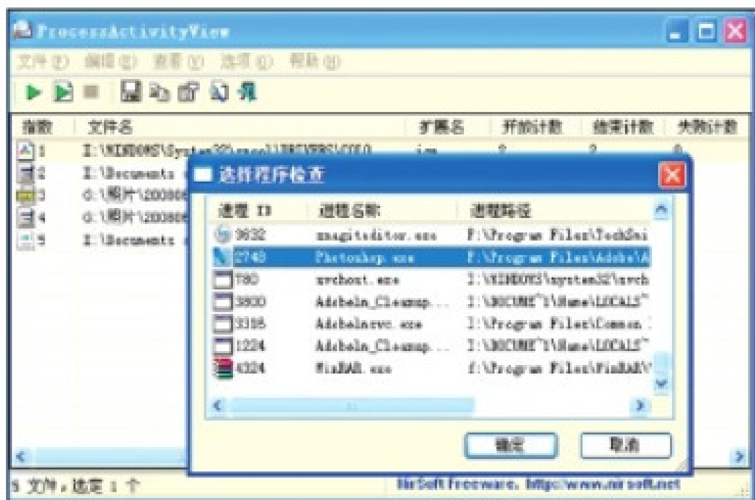
■江苏 淮扬客

MDIE 0.3 RC6

□大小：206kB □授权：免费
□语言：简体中文 □快车代码：popsoft081602
□下载：http://download.pchome.net/system/sysenhance/138778.html

一款小巧、启动速度快，但功能却十分实用、丰富的资源管理器。该管理器支持多标签浏览，打开的多个窗口可采取灵活的排列方式，除自由层叠、左右、上下排列外，也可在菜单“窗口→窗口模式”下选择固定的排列模式。使用软件的“链接”功能，用户可将自己常用的文件夹添加到MDIE主窗口上方的“链接”工具栏上，使用时只需轻轻一点就可到达。另外软件还支持实用的“鼠标手势”功能，一些常用的操作例如“前进”“后退”只要按住鼠标右键轻轻一划即可实现。软件的设置选项很丰富，在常规功能之外，高级用户还可编辑VBS、JS脚本，实现批量操作。





ProcessActivityView 1.04

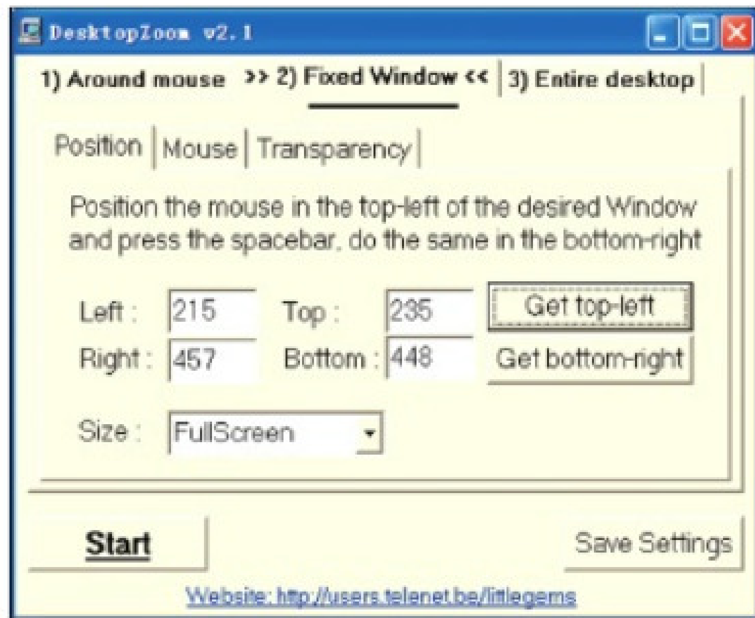
□大小：204kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081603 □下载：http://www.newhua.com/soft/68486.htm

一款监视指定进程对磁盘文件读写动作的小工具软件。具体使用时，软件先会弹出对话框列出当前所有运行中的进程，用户选定待监视进程后，软件会将一个DLL文件插入到该进程中，当发生Windows API的输入/输出时，该DLL文件就会将信息发送到软件并显示出来，可显示的信息包括读写次数、打开/关闭次数、读写字节数等。注意要监视新进程时必须先结束当前的监视任务。

DesktopZoom 2.1

□大小：341kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081604
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1194710400/37303.shtml

WinXP自带有屏幕放大工具（“开始菜单→程序→附件→辅助工具→放大镜”），但是功能有限。实际上，放大镜功能除了给有眼疾的用户作为辅助工具，还可在PowerPoint等幻灯片讲解中放大局部。这里介绍一款功能较全面的放大镜工具，它支持鼠标围绕（Around mouse）、固定窗口区域（Fixed Windows）以及全屏（Entire desktop）等3种放大模式，适合于不同的使用情景，各种模式都有透明度、鼠标指针形状等设置，此外，如果你的机器安装有微软的TTS等语音朗读引擎，还可在屏幕放大中对鼠标所指文字（限英文）进行TTS朗读。最后提醒：退出放大模式的方法是将鼠标停留在放大区域的右下角。



特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

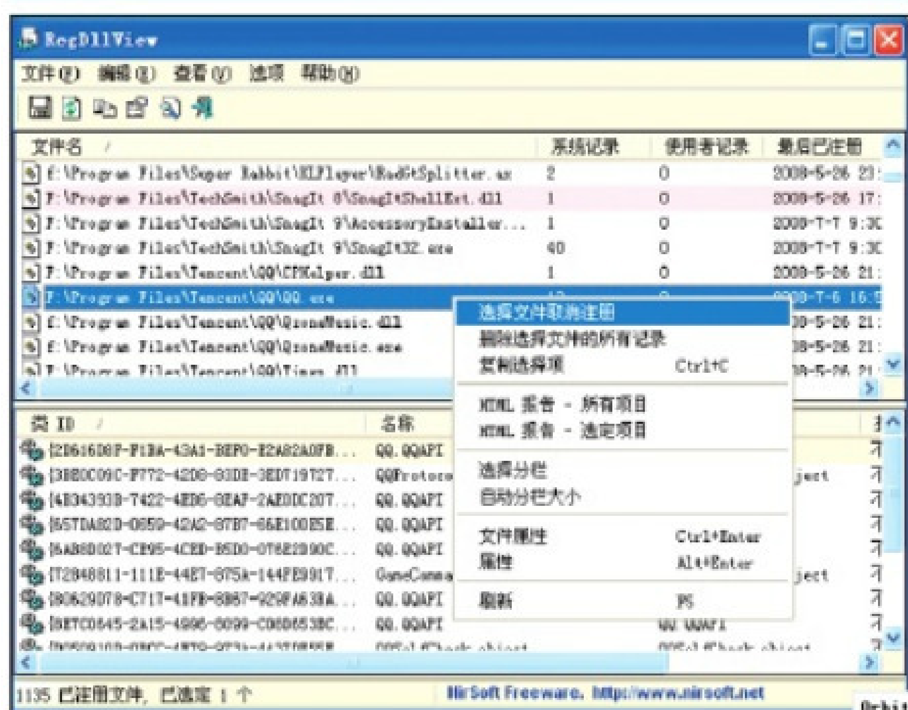
VCD Menu Lite 2.0

□大小：622kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081605 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/3716.htm



一款简单的制作视频DVD/SVCD开头菜单/标题页的小软件，不过软件最后生成的成品是标准长宽比的图片文件，如果你要实现菜单功能，还必须通过其他DVD/SVCD制作软件导入后再添加按钮、热点等链接元素。这款软件可让用户设定标题、页脚以及各视频段落的文字，段落数量可自行设置，并可以图片缩略图显示，缩略图既可通过图片添加也可从视频片段中导入。软件的标准尺寸中没有包括320×240的标准VCD格式，但实际操作时也可生成图片后再用相关软件缩放、剪裁。

RegDllView 1.10



□大小：35.7MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081606
□下载：http://www.fixdown.com/china/Application/download_8976.htm

这款小工具可以显示Windows系统中所有已注册的DLL、OCX、EXE组件（COM注册）。一些设计不够好的程序在卸载后仍会在注册表中残留注册表项，这款软件会以粉红色来标记已注册但却丢失的源文件，并可在其上点右键再选择反注册，从而达到清理注册表垃圾的目的。由于软件默认按文件路径排列注册表项，因此你也可用它来了解软件运行背后的一些秘密。

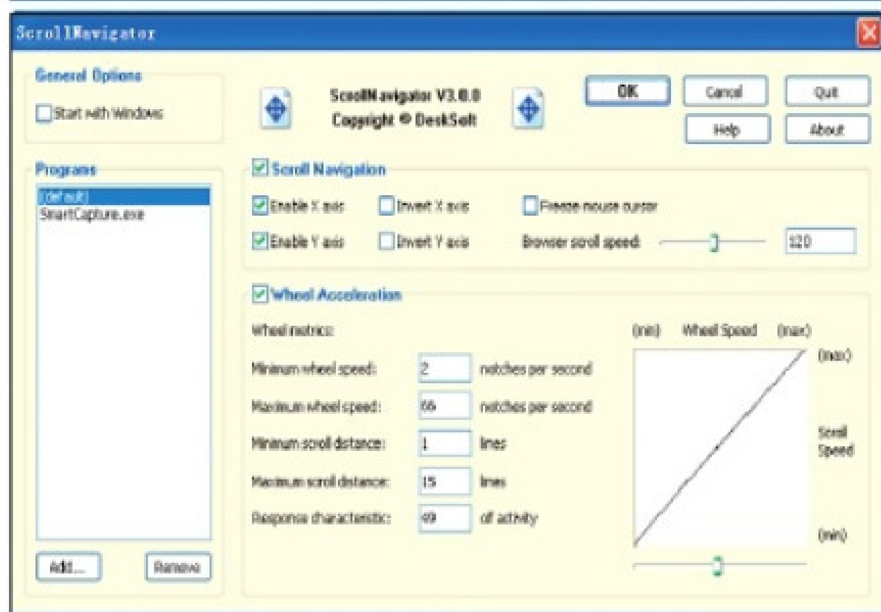
360desktop 0.5.4

□大小：3.92MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081607
□下载：http://download.pchome.net/system/desktop/buildup/139225.html



首先说明，目前这款软件尚处于Beta测试阶段，其体验性高于实用性，推荐喜欢尝鲜的读者下载。如你在旁边所看到的示意图那样，这款软件模拟了一种可360度旋转的桌面屏幕，这样你的桌面将延伸为正常宽度的4到5倍，再也不用为桌面不够用而发愁。旋转桌面的方法是拖动屏幕右上方的滑动条，或者切换到桌面，之后直接用鼠标滚轮控制左右旋转。软件还支持往“宽敞”的桌面上添加一些Widget应用。官方宣称这款软件将带来类似Web 2.0概念的“Desktop 2.0”，但究竟是否能达如此魅力？还是自己去体验评价吧。

ScrollNavigator 3.0.0

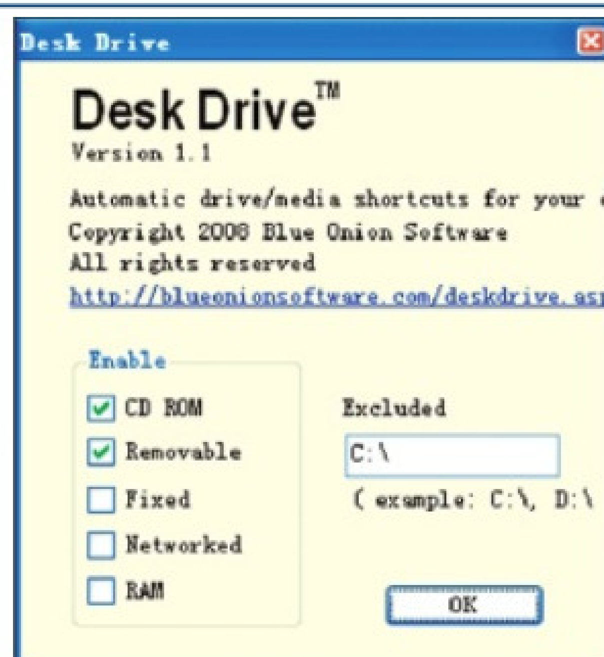


□大小：438kB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft081608
□下载：http://www.newhua.com/soft/47351.htm

我们已经习惯了用鼠标中键上下滚动页面，而这款软件提供了一种新的页面滚动方法。安装软件后，在任何需要滚动的情景下，只要按住鼠标右键，然而再向要滚动的方向拖拽即可。由于可自定义方向，因此这款软件在有左右滚动条的窗口下，同样支持左右滚动！同时它还具备滚动加速功能，可自行设置加速的程度。如果你的鼠标中键不灵或者鼠标根本没中键，抑或经常面对要左右滚动的窗口（例如排版的美编），甚至只是想换一种体验，都可尝试这款软件。注意由于是右键拖拽，因此一些使用鼠标手势的软件将失效。

Desk Drive 1.1

□大小：434kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081609 □下载：http://xiazai.zol.com.cn/detail/33/321134.shtml



这款软件可解决一个烦人的问题：当你通过USB接口插入存储卡、移动硬盘，或者通过光驱插入CD光盘时，往往需要打开“我的电脑”找到新添加的对应设备，再进行操作。如果使用多接口读卡器时这一问题更加突出：你必须在多个“可移动磁盘”中找到正确的那个。当然你也可启用WinXP的“自动播放”功能，然而该功能只可调用一次，并且需要付出让系统自动扫描存储设备的代价。Desk Driver的解决办法是只要检测到新的存储设备插入，立刻在桌面上生成一个对应的快捷方式，而当你拔出设备时，该快捷方式将自动删除。

Windows随身带——Prayaya V3

□版本：1.1.99 □大小：3.14MB □授权：共享软件
□作者：经略国际电子有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：188元 □未注册限制：30天使用限制
□主页：http://www.prayaya.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/63685.htm
□快车代码：popsoft081611

说明：一款可安装在非Windows系统分区，特别是U盘、移动硬盘、存储卡甚至MP3、MP4等移动设备上的“绿色迷你Windows系统”。不过，该系统并不能独立运行，必须在硬盘上的主Windows系统上才可运行。但是软件通过自身独到的技术，使得该虚拟系统上运行的应用程序并不会“意识”到自己运行在主系统上，而是认为运行在一个独立的虚拟Windows系统上，其要写入的文件也直接保存在安装Prayaya的移动设备上。因此，你完全可在该虚拟系统上构建一个独立的运行环境，用移动设备随身携带，同时，你还可以在主系统与虚拟系统上同时使用不同账号的MSN、Gtalk程序，它们将互不干扰。在该系统上可自行安装官方网站提供的第三方程序打包，它们安装后将会出现在软件主界面的程序列表中。

点评：不错的一款运行环境随身带软件，软件在操作方面的易用性也让人满意，从虚拟系统上启动的程序会以暗红色边框及字体提示，与主系统运行的程序能很好地区分。（*）最后提醒目前软件作者提供了官方论坛（V3俱乐部）会员免费申请软件注册码的通道，有兴趣的朋友可自行申请。


软件界面与Vista的开始菜单有几分相似

扮酷利器——Windows时尚秀

□版本：3.0.0 □大小：12.8MB □授权：共享软件
□作者：飞翔鸟开发组 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：30元 □未注册限制：30次使用限制、部分功能限制
□主页：http://www.tv808.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/47942.htm
□快车代码：popsoft081612

说明：一款优秀的桌面系统美化软件，可对Windows系统进行自由的全方位美化，软件所涉及的美化操作均为资源替换，因此不存在多占用资源的问题。就Windows自身而言，可美化的项目包括XP桌面主题、Media Player外观与皮肤、IE浏览器工具栏背景、开机画面、桌面墙纸、OEM信息、鼠标指针、系统图标、动态桌面、多彩文件夹、系统声音等。除此之外，它还可对常见的应用程序，例如腾讯QQ、搜狗拼音、千千静听、网际快车、Maxthon、WinRAR等，进行程序皮肤更换。所有操作均以向导进行，并且都有“还原”选项取消美化。软件自身带有少量的美化资源，注册之后还可通过软件从官方网站免费下载配套资源。

点评：软件界面美观大方，操作流程简单易用，功能也覆盖了Windows美化的方方面面。不过更值得注册的原因在于其背后配套的资源下载网站，其上提供了数万种各类配套资源，资源的精美程度也让人满意。但出人意料的是这款软件并没有一个很好的官方介绍页面，看来作者并未将销售作为软件开发的一个重要组成部分，否则该问题亟待改善。

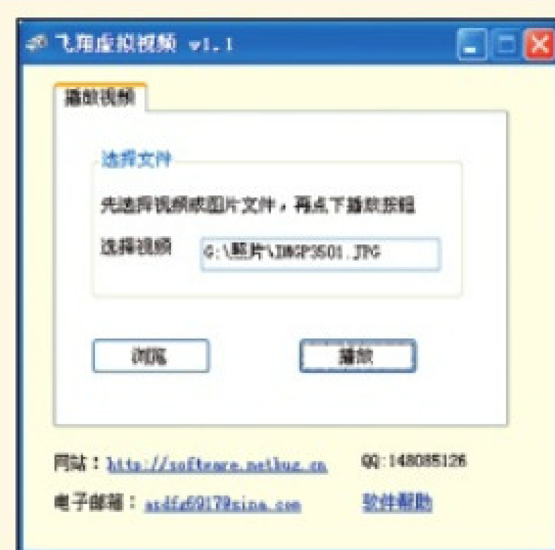

软件提供的美化功能涉及Windows的方方面面

摄像头伪装——飞翔虚拟视频

□版本：1.1 □大小：1.43MB □授权：免费软件
□作者：asdfg6917@sina.com □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://software.netbug.cn
□下载注册：http://www.hebwx.com/speechsoft/flyvcam/flyvcam.zip
□快车代码：popsoft081613

说明：一款虚拟电脑摄像头的软件，它可将硬盘上已有的图片（JPG、BMP格式）或视频（WMV格式）作为摄像头的视频内容展现给网友看。软件模拟出来的摄像头与真实的摄像头在使用上没有任何区别，因此可在所有支持真实摄像头的程序中使用。不过需注意一下软件的安装及使用方法，首先应双击压缩包中的Install.bat文件安装虚拟视频驱动，再执行其中的Setup.exe安装文件，此外软件还需要系统中有.net 2.0支持，如未安装请自行搜索下载。软件安装后会在桌面生成快捷图标（开始菜单中没有），使用时双击该图标进入程序，浏览图片或视频文件后再“播放”，虚拟摄像头即生效。

点评：在一些网络应用情形下，没有摄像头将不能正常进行操作，例如在QQ、MSN等即时通讯软件中不能主动邀请别人进行视频聊天，此外，一些网络视频聊天室也要求机器上安有摄像头。除了应急外，利用该软件作为个人隐私的保护工具也未尝不可。



可选择视频或图片文件模拟摄像头

附件下载无忧——BBS RAR资源批量下载

□版本：1.0 □大小：92.7kB □授权：免费软件
□作者：文来 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.vistafans.com
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1217692800/40144.shtml □快车代码：popsoft081614

说明：这款软件的用武之地是那些带有多个附件的论坛帖子，由于论坛附件大小的限制，用户在往论坛上传大体积资源时经常会用WinRAR分卷压缩，这样下载时也必须一个个手动下载，很是麻烦。而如果使用这款软件，只要将帖子的URL地址粘贴进来，再选择好保存位置，就可“一键下载”了。注意软件只可下载RAR压缩资源，此外使用时论坛必须是处于登录状态。



软件使用很简单，但确实实用

点评：虽然巧妙使用一些下载软件的“下载页面全部链接”的功能，也可实现附件批量下载，但如果不想学习此方法或纯粹偷懒，这款软件倒是个好选择。笔者使用中发现当文件过多时（测试为近100个），软件可能出现漏下最后几个压缩卷的Bug，如果你也出现此问题请手动下载补救。



■晶合实验室 MP2008



掌上设备的出现，使年轻一代人几乎彻底抛弃了手表、闹钟、纸质日历等传统计时工具。不过掌上设备操作系统自带的时钟软件功能有限，往往只有简单的时钟功能。但通过第三方软件的扩展，这方面的应用同样可达到丰富多彩的地步，实际上几乎所有与时间相关的功能都可轻松实现。以下就选取几款这方面的软件进行介绍。

■四川 黄路

掌心万年历HandCalendar

☐平台：PPC ☐版本：2.8 RC6 ☐大小：536kB（WM5版）
☐下载：http://www.3gfan.com/soft/216.htm ☐快车代码：popsoft081621

优秀的万年历软件，包含公历、农历两方面的详细历法信息，适合于华人使用。软件支持3000年范围的公农历查询，可显示年代、天干地支、农历节气、公/农历节日，支持自定义公/农生日和节日，支持公历间隔天数计算。此外，这款软件还采取了开放式的架构，可通过安装插件对功能进行扩展，目前已有的插件包括：历史上的今天、黄道吉日、安全期测算、生理曲线、世界时钟、生日密码等。在易用性方面该软件也做得不错，例如使用方向键就可加减年、月以及确定到今日，可自定星期起始日为周日或周一等。



主要特性： 完整且大范围的公历、农历节日支持；开放式的插件机制使得软件未来功能扩展得到保证；支持生肖背景、自定义皮肤、VGA显示等美化功能。

AddinTimer

☐平台：PPC（WM5以上版本） ☐版本：3.5.2 ☐大小：919kB
☐下载：http://www.3gfan.com/soft/2896.htm ☐快车代码：popsoft081622



集多种常用定时功能于一体的定时软件。基本上你想要的与定时相关的功能都可在这款软件中找到，例如闹钟（单次、循环、倒计时、可选择提示音乐或振动、独特的“自动打盹”功能）、秒表、定时发送短信（附短信回执选项）、定时启动外部应用程序（支持后台运行选项）、整点报时（可指定铃音）、定时打开/关闭蓝牙、定时重启、自动对时、桌面插件显示……而定时的周期也很灵活，可任意组合第几月、第几周、第几天等，并且可按阴历循环。唯一要注意的是软件需在WM5以上系统中运行，并且需要系统安装有.net 2.0。

主要特性： 功能全面，涉及定时的各种方面，对资源紧缺的掌上机而言是个好选择。

HandyClock

☐平台：S60 ☐版本：4.08 ☐大小：982kB
☐下载：http://www.pdafans.com/download-13641.html
☐快车代码：popsoft081623

一款强大的时间工具软件，集以下七大功能于一体：世界时钟（内置全世界几乎所有大城市信息，最多可对5个城市做比较）、昼夜视图（地图形式显示，最多同时显示5个城市）、智能闹钟、计时助手（支持多计时）、电子秒表（可对比每次时差）、贴心日历、时间日志（可设置多种任务方案，并对完成任务的总时间进行详细记录）。其中计时、秒表、日志功能均可将结果导出为TXT纯文本文件，以便个人整理记录。



主要特性： 功能丰富，独特的TXT纯文本导出功能。

Diginaut Timed Spy

☐平台：S60 ☐版本：1.01 ☐大小：22kB
☐下载：http://soft.tompda.com/soft_down_8102.html
☐快车代码：popsoft081624

现在很多的S60手机都配备有摄像头，但其最大的问题之一是不能定时拍摄，而这款软件则刚好能弥补这一问题。它可设置任意延时拍摄时间，这样你只需要像使用普通数码相机那样，按下延时开关再从容去摆POSE了。更好用的是，这款小软件还支持按间隔时间拍照，可设置储存图片的数量，因此也被称之为“间谍相机”。不过要提醒你千万不要因此侵犯了他人的隐私权！

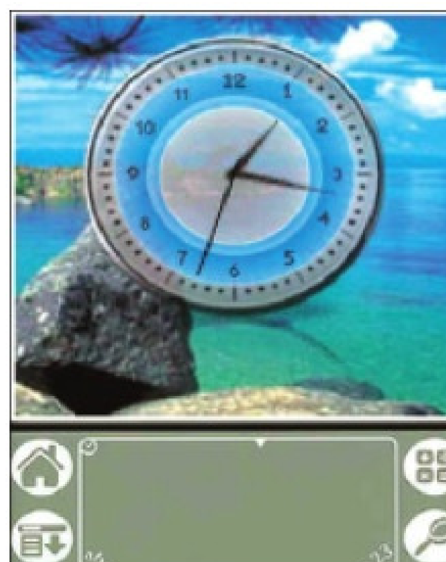


主要特性： 延时拍照、间隔时间拍照，充分扩展S60系统上摄像头的功能。

PalmaryClock

☐平台：Paml OS ☐版本：3.3 ☐大小：373kB
☐下载：http://www.3gfan.com/soft/1355.htm ☐快车代码：popsoft081625

支持皮肤和背景更换的多用途时钟，可将皮肤切换为经典时钟、数字时钟、闹铃、手表或日历界面，支持幻灯片模拟更换背景。软件除用作时钟显示、无限制数目的定时器之外，还支持带世界地图的世界时钟，可查看每个城市或地区的日出、日落时间。此外，软件还内置有10个倒计时器。



主要特性： 在保证基本功能之外，进行了不错的美工设计；支持世界时钟。P



乱花迷眼，谁来理清脉络？
——新学年DIY装机攻略

■ 北京 墨汁做寿

应该说在2008年的电脑市场中，新产品的推出不仅没有像以往那样清理或升级产品线，相反的，因为和老产品在性能功能等方面的交叉，反而更加搅乱了产品线。例如同时采用了G92核心的GeForce 9和GeForce 8产品，英特尔的45nm工艺处理器酷睿2 E7X00和原有的E6XXX处理器等，本文的目的之一就是帮助大家理清这些产品。

随着电脑能力的扩展，用户对电脑的应用需求也越来越多样化，例如准备用作高清服务器的电脑，则在较低价的基础上，需要较高频的处理器和拥有相应视频能力的显卡，及符合需求的机箱，而对3D性能、显示器、扩展能力等一些方面的要求要低得多；准备用作较为专业的图表处理等领域的电脑，则在中低端配置的基础上，应该考虑选择较大的屏幕尺寸和更舒适的键盘。因此我们仍然考虑在攒机方案之前，先把各个领域的各档次高性价比产品进行介绍，以方便这些有自己特殊需求的用户进行选择。

前言

对学生而言，暑假之后将是一个新的开始，无论紧张的新学年还是让人激动的新学校，陪伴我们学习娱乐的电脑是不是也该与时俱进？答案是肯定的。随着厂商新一代产品的推出和大规模的降价调整，现在的电脑市场和年初已经有了非常大的变化，因此对于攒机和升级来说，各档次的高性价比产品已完全不同了。

我们在寒假的攒机指南中就已经指出，目前的硬件发展已经超越了软件的需求。在2008年上半年，这一情况仍然在继续，除了一些过于强调画面的游戏之外，大部分工作和娱乐软件都可以在中端系统中非常流畅地执行。不过对于追求性能的用户来说，面向未来的发烧级系统还是值得关注的。因此我们的配置将分为高中低三档，分别针对发烧级游戏爱好者、一般游戏娱乐用户，以及主要用于办公学习的电脑用户。

注：由于市场价格变化频繁，本文提供的价格仅供参考。

一、核心配件的选择

机箱内部的处理器、主板、内存、显卡、硬盘，这5个配件决定着电脑的绝对性能。在这些产品中我们将其根据价位分为三个或两个档次，分别针对低端、主流和高端娱乐机型。考虑到用户的实际情况，我们并不追求各厂商产品线中的顶级产品，而是强调好用够用。

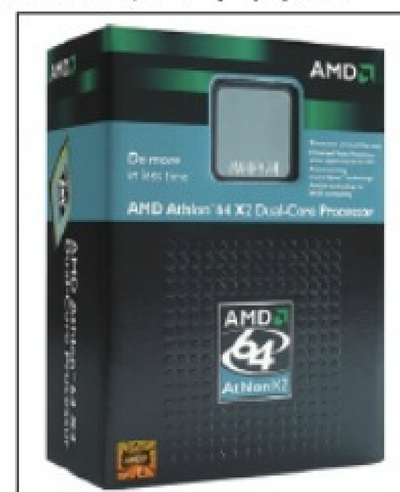
1.处理器

处理器方面主要是英特尔和AMD两个厂商的竞争，我们根据价位将其分为400、800和1200元左右的三个档次。

a.低端：

AMD Athlon64 X2 4600+（盒）
参考价格：385元

我们这里所说的4600+盒装处理器是新包装产品，这种新的盒装设计增加了汉字说明，便于用户识别其规格。更重要的是，这种盒装产品和“黑盒”型号类似，拥有非常出色的超频能力。特别是现在Athlon64 X2 5000+黑盒版不断涨价，新版盒装4600+（主频2.4GHz）是400元价位最值得推荐的AMD处理器。



Athlon64 X2 4600+

英特尔双核奔腾E2160（散）/E2180（盒）

参考价格：390元/465元

尽管英特尔面向低端市场的双核奔腾处理器也有大幅度的降价，但相比上文提到的Athlon64 X2 4600+盒装产品，其性价比还是要差一些，即使是我们选择E2180处理器（主频2.0GHz），性能也难与Athlon64 X2 4600+相比。不过这两款双核奔腾处理器也有不错的超频能力，在一些超频爱好者手里，它们的主频能达到3GHz。



双核奔腾

b.中端：

英特尔酷睿2 E7200（散）

参考价格：795元

作为45nm处理器系列中针对中低端的E7200终于在价格上基本替代了E4X00系列，而其频率、缓存等重要规格甚至超越酷睿2 E6000系列，超频性能也较好，整体性价比不错。不过它的盒装产品仍保持着接近千元的高价，因此我们建议用户不妨选择散装型号，并单独选购更好的散热器。

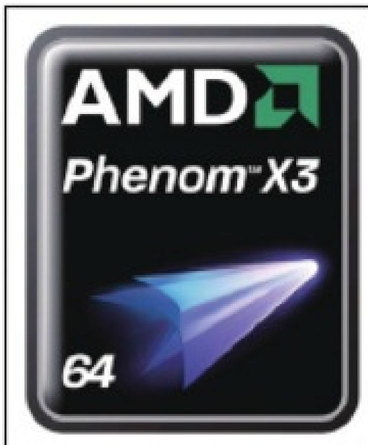


酷睿2 E7200

AMD Athlon64 X2 5600+（盒）/ Phenom X3 8450（盒）

参考价格：735元/790元

与酷睿2 E7200相比，AMD Athlon64 X2 5600+拥有更高的主频，不过整体性能略逊；三核心的Phenom 8450在强调多线程性能的应用中略占优势，整体性能基本与E7200旗鼓相当。对AMD平台比较感兴趣的用户可以根据自己的需求选择。



Phenom X3 8450

c.高端

英特尔酷睿2 E8300（散）/ 酷睿2 E8400（散）/Q6600（散）

参考价格：1080元/1230元/1250元

在这一价位的英特尔处理器选择比较丰富，E8000系列采用45nm制造工艺，性能优异，是当前装机的主流选择。Q6600属于英特尔第一代四核处理器，虽然制造工艺落后，但拥有8MB超大缓存，性能非常不错，散装型号价格适中，不过它需要强劲的风扇配合。



Q6600

AMD Phenom 9750（盒）

参考价格：1230元

至截稿时，四核心的Phenom 9750在性能上比英特尔的Q9000系列略逊一筹，不过性价比更加突出，毕竟最便宜的Q9100（散）价格也在1700元以上，因此这款产品值得重视多线程处理和性能的用户选择。



Phenom 9750

2.主板

目前无论AMD还是英特尔平台，整合型主板仍然是低端入门级用户的首选，此类产品的价格普遍在500元以下；中端主流用户的选择面较广，各厂商500～800元价位的产品非常多，除了芯片组之外，用户还应该注意扩展性和附加功能的配置。对于资金充裕，追求性能的高端用户而言，千元以上的豪华型产品是理所当然的选择。

a.低端集成主板



昂达A78GT

尽管英特尔最近更新了它们的芯片组系列，但是4系列并没有值得推荐的低端集成芯片组主板推出，目前厂商主推的是G31芯片组。AMD方面则以780G芯片组为主，而且安装了板载显存后，比共享内存拥有更强的性能，而且对系统影响更小。由于增加了板载显存，因此AMD平台整合型主板的价格要高于英特尔平台的同类产品。另外，受到P45/43的冲击，近期P35芯片组主板价格可能会继续下跌，对性能有一定要求的用户不妨耐心等待。

整合型主板推荐产品

英特尔平台	参考价格	AMD平台	参考价格
捷波-天行I31GM3	330元	盈通A78G（128MB）	480元
盈通G31 战神版	340元	昂达A78GT（128MB）	490元

b.中端主流产品



捷波悍马HA03

中端主流产品推荐

英特尔平台	参考价格	AMD平台	参考价格
七彩虹C.P43 X5蓝牙版	599元	捷波悍马HA03	640元
微星 P43 Neo-F	699元	微星K9A2 CF	690元
微星 P45 NEO-F	799元	技嘉 GA-MA770-S3	599元

最近英特尔推出了最新的4系列主板芯片组，其中的P43和P45作为中低端型号，推出伊始便有厂商推出了700甚至600元价位的产品，直接取代了P35的地位。P43相对于P45的主要区别是不支持双显卡接口，在外频支持、内存容量、南桥支持、USB接口数量等方面没有什么区别，因此性价比较好。



华硕 P5Q Deluxe

c.豪华型高端产品

对于高端用户而言，适合他们的主板在芯片组方面不会比中端用户更有优势，但做工、用料和配置要高出不少，拥有的附加功能更完善，能够支持多块显卡互联和硬件级别的RAID，同时对超频和更高规格内存的支持也更好，是追求性能的不二选择。

豪华型高端产品推荐

英特尔平台	参考价格	AMD平台	参考价格
华硕 P5Q Deluxe	1799元	华硕M3A32-MVP Deluxe	2199元
技嘉 EP45-DS4	1580元	微星K9A2 Platinum	1499元

3.内存

虽然DDR3内存已经越来越多，但目前的主流仍然是DDR2 800，而且单条容量达2GB的型号价格越来越低，是主流用户的好选择。由于近期内存市场中打磨盛行，用户在选购时要特别注意各品牌的防伪标识。目前KINGMAX、金士泰、黑金刚、宇瞻等品牌的DDR2 800内存价格基本都在140元（单条1GB）左右，单条2GB的价格约280元，金士顿、金邦等品牌略贵一些。另外海盗船也推出了330元的1GB×2套装，不过暂时比较少见。



宇瞻黑豹二代

4.硬盘


希捷7200.11 500GB/32MB

选购硬盘时，不仅要考虑到容量/价格比，还要注意硬盘的缓存容量，目前共有8MB、16MB和32MB三种。除非资金十分紧张，否则不建议选择容量在160GB以下，缓存低于8MB的产品。选购硬盘的永恒方针是在自己能够承受的价格范围内，尽量选择最大容量的型号。在目前常见的硬盘品牌中，日立的低端型号性价比非常明显，迈拓与希捷的中高端产品则比较出色，特别是唯一拥有32MB缓存的希捷7200.11硬盘，是中高端产品最好的选择。接口选择方面，串口已经逐步淘汰了并口，打算升级的老用户要注意大部分同容量的并口（SATA）产品要比串口（IDE）的价格略高。

各容量硬盘推荐产品

160GB	参考价格	250/320GB	参考价格	500GB	参考价格
日立160GB（Deskstar T7K250）/8MB	275元	西部数据250GB（Caviar SE16 JS）/16MB	370元	希捷7200.11 500GB/32MB	585元
西部数据160GB（Caviar SE JS）/8MB	285元	日立320GB（Deskstar T7K500）/16MB	385元	日立500GB（Deskstar T7K500）/32MB	500元
希捷 7200.10 160GB/8MB（并口）	400元	希捷7200.10 320GB/16MB	430元	西部数据640GB（Caviar SE16 JS）/16MB	680元

5.显卡

显卡产品推荐

低端入门级	参考价格	中端主流	参考价格	高端玩家	参考价格
蓝宝石HD3650白金版	390元	昂达HD3850/512MB/DDR3	699元	迪兰恒进HD4850	1399元
影驰8600GT战斗版	390元	双敏-无极HD3850玩家限量版	699元	翔升-权杖9800GTX金刚版512MB	1399元
七彩虹-镭风3690-GD3 CF黄金版256MB D12	499元	昂达9600GSO 384MB	670元	盈通R4850-512GD3豪华版	1399元
铭瑄-狂镭HD3690钻石版	499元	蓝宝石HD3870蓝曜天刃	890元	七彩虹iGame4850-GD3 冰封骑士版	1499元
铭瑄-极光8600GT变形金刚珍藏版	499元	昂达9600GT/512M/DDR3	875元	盈通9800GTX-512GD3豪华版	1399元

显卡的高中低端划分比较明显，低端在500元以下，能够提供比集成型显卡更好的性能，但笔者认为其更大的意义是解放一部分系统资源，并且提供更好的视频性能。800～900元左右的中端产品则可以轻松应对主流3D游戏，在降低特效设置的情况下，也能够满足《孤岛惊魂》等游戏的要求。而1200元以上级别的显卡不仅可以应付目前的游戏，而且为未来的游戏引擎甚至API如DX10.1做了一定的准备。目前来讲，NVIDIA和AMD的产品在中端市场，即500～1000元价位上的争夺最为激烈，包括RADEON HD 3850/3870和GeForce9600 GSO/GT、GeForce8800 GT等产品，而低端市场相对稳定，中高端则暂时缺少相应产品，目前仅有RADEON HD 4850和GeForce 9800 GTX以1300元左右的价格占据着整个1000～1500元，甚至可以上延至2000元的市场。



迪兰恒进HD4850

关于最新的显卡

在本文即将完成之时，笔者收到了一个令人高兴的消息，由于AMD麾下采用RV770核心的RADEON HD 4850/4870定价相对较低，受到中高端用户的追捧，因此原本价格高昂的NVIDIA GTX260/280即将大幅降价，据称GTX260将直指1500元价位，成为RADEON HD 4850的强劲对手。

尽管GTX260内置了PhysX物理引擎，在驱动完善和获得游戏支持的情况下其速度和画质方面都将非常出色，但目前看来AMD所支持的Havok物理引擎似乎开放性更好，而且最重要的是，如暴雪和EA等重量级厂商确认将支持DX10.1之后，RADEON HD 4850的前景会更好。

因为目前这一降价消息至截稿时尚未得到证实，GTX260/280的市场价格也没有明显波动，因此本次的显卡推荐中并没有GTX 260出现。感兴趣的读者不妨紧密关注市场行情，以免错失良机。


七彩虹GTX280

二、外部配件的选择

机箱、电源、显示器、光驱、键盘、鼠标尽管并不决定电脑系统性能，但对用户的使用感受和健康很重要，而且同样要根据用户需求进行配置。

1.显示器

随着显示器价格的调整，目前的显示器市场格局有了新的变化，19英寸LCD逐渐走向千元价位，正在继续压缩CRT和其他小尺寸LCD的生存空间，并与20/21.6/22英寸LCD拉开了一定的价差；而22英寸显示器几乎和20/21.6英寸的价格趋于一致。因此19英寸以下的LCD不推荐用户选择，20英寸以上LCD则建议用户直接选择22英寸的产品。

至于更高端的24英寸LCD，目前价格仍比22英寸产品至少高出1000元，面向普通消费者的26英寸显示器开始出现，它们和一般的24英寸显示器差价很小，可以预见到今年内24英寸LCD将会与22英寸产品展开争夺。同时，在市场中还有一部分5：4规格的显示器存留着，这些产品非常适合一些特殊人群，例如电子竞技选手和需要此种比例的设计人员等。另外，近期有部分厂商推出了16：9的LCD，价格与同尺寸的16：10产品差不多，但更符合宽银幕片源的标准，喜欢看电影的用户可以考虑选择。

a.主流宽屏产品

在面板技术类似，功能性能在本质上没有很大区别的产品中，我们的选择也只好更加关注品牌和外形等较为表面化的特征。其实对于普通消费者来说，在尺寸满足自己需求的情况下，显示器基本上就是和机箱一样表现个性的外部配件。



明基G2000W

16：10主流宽屏产品推荐

品牌型号	尺寸	参考价格
飞利浦190SW8	19英寸	1290元
明基G2000W	20英寸	1399元
飞利浦220SW8+	22英寸	1730元
Acer X223W	22英寸	1680元

b.特殊用途

我们这里为用户推荐的两款尺寸较小的三星显示器都采用广色域面板，而且因为上市时间已经较长，经过价格调整，目前性价比相当不错，当然其存货数量可能也已经不多，购买时需要碰运气了。而26英寸的大屏幕显示器三星T260价格和24英寸产品差价仅有300元甚至更少，是替代24英寸显示器的一个不错选择。


三星T260

特殊用途产品推荐

品牌型号	尺寸	特点	参考价格
三星930MP	19英寸	5：4 S-PVA面板	1990元
三星215TW	21.6英寸	16：10 S-PVA面板	2150元
三星T260	26英寸	16：10 大尺寸	3499元

2.机箱

在机箱上笔者建议用户千万不要省钱，除了外观要养眼之外，设计、板材和做工都要考察，优秀的设计和做工可以让机箱结构牢固，拥有更好的电磁和声音屏蔽效果、更好的散热能力，并且安装安全简便。

机箱产品推荐

品牌	型号	参考价格
酷冷至尊	特警330机箱	330元
酷冷	仲裁者L33	299元
金河田	飓风II 8197	235元
Tt	Tsunami海啸	680元

由于机箱的价格不透明，因此它可能是店家销售中利润最大的部分。比较优秀的机箱价格大都在250元以上，在购买时可以要求不要附带的低档电源，进行少许折价。考虑到部分中高端用户对外观的要求较高，因此推荐一款价格较高的产品——全铝制的Tt Tsunami海啸，尽管680元的价格和我们这里介绍的其他机箱相比较为昂贵，但却是相对实惠的一款全铝机箱。


Tt Tsunami海啸

3.电源

鉴于电源的标准不断变化，因此不建议近期购机的用户为系统升级留下过多功率的余量，但要保证能够满足系统的全功率使用，并提供足够多的接口。建议中低端用户采用300W～350W电源产品，而高端用户增加的功率主要在显

卡和高频处理器上，需要采用最新的ATX 12V以上版本，额定功率在400W以上的电源。

我们选择的三款电源都是由大厂出品，而价格却在同档次产品中相当实惠的产品，特别是Tt XP400和酷冷至尊eXtreme PowerPlus 460W，电流输出能力方面非常强大，例如后者的+12V输出均在18A以上，仅这两路输出总功率就可以达到312W，非常适合用于高端显卡和处理器系统中。全汉电源尽管标称数据并不是很高，但其优秀的设计做工和良好的口碑，让我们对这款电源同样具有信心。

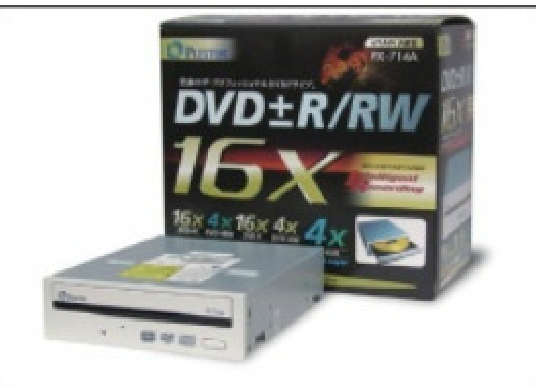
电源产品推荐			
品牌	型号	额定功率	参考价格
Tt	XP400	350W	268元
全汉	黑旋风450	350W	305元
酷冷至尊	eXtreme PowerPlus 460W	420W	399元


酷冷至尊eXtreme PowerPlus 460W

4.光存储

DVD刻录机无疑是目前最起码的配置，COMBO和CD刻录机都没有价格优势，也没有什么选择的必要。另外为了配合以后串行接口一统天下的趋势，建议尽量选择串口产品，而对于高清视频爱好者来说，目前已经有低于千元的蓝光COMBO产品，非常值得关注。

光存储产品推荐			
品牌	型号	类型	参考价格
浦科特	PX-714A	DVD刻录	239元
LG	GSA-H62N	DVD刻录	219元
先锋	BDC-S02	蓝光COMBO	999元
松下	SW-4583	蓝光COMBO	988元



浦科特PX-714A


先锋BDC-S02

尽管价格接近低端，但浦科特PX-714A却拥有4MB缓存，就其性能而言并不算低档；而LG GSA-H62N则几乎是目前SATA接口DVD刻录机中最廉价的一款，因此都是值得推荐的产品。第一款跌破千元的蓝光COMBO是先锋的产品，而松下的类似产品最近也步其后尘，甚至价格更低一些，应该说它们的品牌是相当值得信任的，加上都采用了扩展性不错的SATA接口，因此值得用户选择。

5.键盘和鼠标

在键盘和鼠标的选择中，除了最低端产品，我们尽量不去选择只支持PS/2的产品，从主板的发展趋势看，这一接口正接近被淘汰，因此不适宜进行较大的投资。

a.键鼠套装

直接选择键鼠套装是比较简单的选择，而且外观统一，有时候相对于单独购买还有一定价格优惠。

微软光学极动套装

参考价格：139元

微软的键盘和鼠标产品向来以高质量著称，其键盘手感较好，适合键盘操作量较大的用户，鼠标的性能对于普通游戏玩家而言也足够。不过需要注意的是键盘“占地面积”较大，不适合桌面空间紧张的用户。



微软光学极动套装

多彩办公高手

参考价格：65元

从名字就知道，这款套装主要面向办公用户，对于日常的编辑录入等工作应该足够了，而且在键盘上还用不同颜色标划出了一些特殊键区，更容易分辨。

罗技无影手光电版EX111

参考价格：250元

这是一款价格不错的无线键鼠套装，造型设计也可圈可点，虽然性能相对一般，但可带给用户相当大的便利，值得对性能没有太高要求的普通用户考虑。


罗技无影手光电版EX111

b.键盘

微软精巧键盘

参考价格：49元


微软精巧键盘

罗技酷影手

参考价格：49元

两款相当便宜但不错的品牌键盘，微软精巧键盘功能强大，很少见到这个价位的产品提供了如此多的快捷键，当然优秀的做工和手感也同样是这款键盘被推荐的重要原因。罗技酷影手虽然缺少快捷键，但外形更圆润可爱。总体而言，微软键盘的手感偏柔和，而罗技的则较干脆，用户可根据自己的习惯选择。


罗技酷影手

微软舒适曲线键盘2000

参考价格：108元


微软舒适曲线键盘2000

惠普Entertainment Keyboard
参考价格：255元

这是我们推荐的唯一一款无线键盘产品，不知道为什么绝大部分无线键盘比无线套装的总价还要贵不少，这款产品的特色很鲜明，带有模拟鼠标摇杆和两侧的手握柄，唯一的遗憾是没有小键盘。


惠普Entertainment Keyboard

微软人体工学键盘4000
参考价格：299元

微软的舒适曲线键盘2000和人体工学键盘4000都在人体工程学设计方面很出色，后者主键盘被分成两部分并呈一定夹角，使用时手腕不用偏转，强烈推荐给办公用户，不过对于游戏玩家并不适合。


微软人体工学键盘4000

c.鼠标

鼠标产品的性能高低是比较容易分辨的，其中针对游戏的高分辨率、高采样率，鼠标价格会明显高于普通鼠标。


微软光学精灵鲨

即使是低端产品，为了保证使用的流畅和手部健康，我们也尽量选用品牌产品。微软光学精灵鲨的色彩多样，非常适合搭配不同的显示器和机箱外设，而罗技G1则比较稳重，性能也相对好一些。

无线产品中，我们推荐了适合小手用户的罗技LX5和比较大气舒适的微软无线光学舒适鲨2000，它们的价格目前都比较合理，需要注意的是，低端鼠标可以选择一些二线品牌如双飞燕、多彩以及惠普、戴尔等的工包产品，但无线鼠标因为涉及的技术更高，最好不要选择杂牌，否则在传输稳定性和速度、抗干扰方面可能会出现问题。

低端入门级和无线鼠标的选择

品牌	型号	参考价格
微软	光学精灵鲨	89元
罗技	G1	150元
微软	无线光学舒适鲨2000	188元
罗技	LX5	140元

微软IE4.0（新版）
参考价格：199元


新版IE4.0

Razer Krait金环蛇
参考价格：220元


Razer Krait金环蛇

两款200元左右的游戏鼠标，也许技术有些老，但对一般的游戏玩家而言是绝对够用的。相比新一代游戏鼠标居高不下的价格，这两款产品的性价比不言而喻。

竞技游戏狂热者的利器

微软SideWinder战镭鲨
参考价格：550元


微软SideWinder战镭鲨

Razer巨蝮蛇3G激光鼠标
参考价格：590元


Razer巨蝮蛇3G激光鼠标

这些高端鼠标仅推荐给发烧级玩家，微软的轻快和Razer的掌握感，需要用户根据自身的需求去挑选，当然最好搭配较好的鼠标垫使用。实际上同档次的产品还有罗技G9，它与这两款产品采用同一代的技术，但价格却一直没有大幅度下调，性价比已经不如这两款产品，因此不推荐用户购买。

三、针对应用的攒机选择

针对多种不同档次的应用需求，笔者向大家推荐几个攒机方案。由于在不同的定位区间，各个配件，特别是处理器平台的优劣比较明显，因此每一个方案仅提供了一个配置方案，对其他配件感兴趣的用户可以采用类似价位的推荐配件自行修改应用。

1.办公学习型

一般不考虑玩大型3D游戏的用户，只是用来学习或者运行一些办公软件，采用我们选择的低端产品就足矣。当然出于对健康的考虑，仍然建议这些会长时间使用电脑的用户，关注键盘、鼠标和显示器的挑选。

办公学习型

产品类型	品牌型号	参考价格（元）
处理器	AMD Athlon64 X2 4600+（盒）	385
主板	昂达A78GT（128MB）	490
内存	KINGMAX 1GB×2	280
显卡	主板自带	0
硬盘	日立160GB（Deskstar T7K250）/8MB	275
散热器	盒装自带	0
显示器	明基G2000W	1399
机箱	金河田飓风II 8197	235
电源	Tt XP400（350W）	268
光驱	LG GSA-H62N	219
鼠标	微软光学精灵鲨	89
键盘	微软舒适曲线键盘2000	108
总计		3748

我们提供的低端系统推荐总价不足四千元，但性能还是相当不错的。在这一价位笔者推荐AMD系统，除了CPU之外，板载显存的集成主板在显示性能方面更加出色，这不仅意味着一定的3D能力提升，而且对2D显示也有帮助，例如需要打开大量窗口操作情况下，专用的显存可以让显示更快速稳定。

2.普通家用型

对于要播放视频、玩游戏，甚至可能两者同时进行的娱乐用户，更强劲的电脑和一定的3D能力是必需的。

在这一档次的配置中，考虑到家庭用机淘汰比较慢，我们留下了一定的升级空间，例如采用较新的主板芯片组，更高容量的硬盘为下载大片和安装游戏留下余地，比较大品牌的主板让不太懂电脑的用户有更好的服务。在外部配件的选择中，我们更重视了外观的“酷”，当然也不失实用性，例如分叉底座的Acer X223W以及比较显个性的酷冷仲裁者L33机箱。

普通家用型		
产品类型	品牌型号	参考价格（元）
处理器	英特尔酷睿2 E7200（盒）	795
主板	微星P43 Neo-F	699
内存	宇瞻1GB DDR800×2	300
显卡	蓝宝石HD3650白金版	390
硬盘	希捷7200.10 320GB/16MB	430
散热器	AVC拿破仑	170
显示器	Acer X223W	1680
机箱	酷冷至尊仲裁者L33	299
电源	全汉黑旋风450（350W） FSP350-60GLA	299
光驱	浦科特PX-714A	235
鼠标	罗技G1	150
键盘	三星SEM-DT35	148
总计		5595

3.游戏娱乐型

7000元的游戏配置中我们还加强了处理器、显卡、硬盘以及鼠标的档次。选择微软鼠标的原因是其价格目前在几款同档次产品中较低，而且使用了配重块后，喜欢重鼠标的用户也可以习惯一些。另外笔者对其上下排列的拇指按键非常喜爱，比以往前后排列的拇指键要实用得多，更多易于使用的按键当然对玩家更有帮助。这一配置中相对的短板是显示器，如果准备用到高清标准1080P画面，可以考虑更换为24英寸甚至我们重点推荐的新款26英寸显示器。

游戏娱乐型		
产品类型	品牌型号	参考价格（元）
处理器	英特尔酷睿2 E8300（散）	1080
主板	微星 P35 Neo-F	780
内存	KINGMAX 1GB DDR800×2	280
显卡	蓝宝石HD3870蓝曜天刃	890
硬盘	希捷7200.11 500GB/32MB	585
散热器	AVC拿破仑	170
显示器	Acer X223W	1680
机箱	酷冷至尊仲裁者 L33	299
电源	酷冷至尊eXtreme PowerPlus 460W	399
光驱	LG GSA-H62N	219
鼠标	微软 SideWinder 战镭鲨	550
键盘	微软 舒适曲线键盘2000	108
总计		7040

4.发烧级娱乐用户

如果资金较为充裕，准备游戏、高清通吃，又想要酷的用户，我们还准备了一个绝对够拽的平台，虽然没有追求市场上的最高端产品，但以相对合理的价格，给出了几乎通吃目前所有娱乐应用的平台。

发烧级娱乐用户		
产品类型	品牌型号	参考价格（元）
处理器	英特尔酷睿2 E8300（散）	1080
主板	华硕P5Q-E	1570
内存	KINGMAX 2GB DDR800×2	550
显卡	迪兰恒进HD4850	1399
硬盘	希捷7200.11 500GB	585
散热器	AVC拿破仑	170
显示器	三星T260	3499
机箱	Tt Tsunami海啸	680
电源	酷冷至尊eXtreme PowerPlus 460W	399
光驱	先锋BDC-S02	999
鼠标	微软 SideWinder战镭鲨	550
键盘	微软 人体工学键盘4000	299
总计		11780

按照以上方案，我们可以构建一台强大而且相当养眼的电脑，不仅有优秀的3D画面，而且我们选择的机箱、显示器等也都是相当漂亮又强悍的。尽管HD4850并非是AMD这一产品线中的顶级产品，但性价比相当不错，和对手相比，更新的核心拥有更强的潜力。华硕设计精良的P45主板和高达4GB的内存，能让HD4850得到周边系统最好的配合。4GB内存甚至超越了32位操作系统的控制能力，用户可以考虑使用64位操作系统。而这款P45主板还支持CrossFire功能，在可预见的将来，HD4850一定会很快陷入新的价格混战，使用降价后的HD4850可以组建强劲的双显卡平台。

其实笔者更加着力的是这套系统的周边配件，例如尺寸已经介于电视与显示器之间的26英寸LCD，全铝而且又多种色彩选择的机箱，更加顺手而且个性的键盘等。当然这套系统也有一定的弹性，例如采用E7200、HD 3850/3870、昂达同样采用了热管的廉价P45主板、24英寸显示器等一些配置的情况下，其价格会直降入万元以内。



随着暑期促销的深入进行，各厂商之间的价格战也愈演愈烈，虽然降价仍是主题，不过也有一些主流产品因热销而导致暂时缺货，反而造成价格上涨。

处理器

受缺货影响，AMD Athlon64 X2 5000+黑盒版一度猛涨至550元左右，性价比优势荡然无存。反倒是AMD主推的三核羿龙 X3 8450处理器（盒）报价降至780元左右，对于中端主流用户来说是个不错的选择。英特尔的45nm双核产品继续降价，散装酷睿2 E7200目前报价800元左右，而高端的四核Q6600（散）报价仅1200元，无疑很值得高端用户关注。

内存

最近主流内存市场走势较平稳，1GB DDR2 667和DDR2 800的报价分别在140元和145元左右，高端的2GB DDR2 667和2GB 800报价分别在265元和270元左右，显然DDR2 800更值得用户选购。

硬盘

近期500GB和1TB容量的硬盘价格下滑明显，目前日立串口500GB硬盘已跌破500元，性价比较高。希捷、西部数据和日立容量为1TB的型号都已降至1300元以内，相信接下来还有进一步的下跌空间。另外SATA接口的笔记本电脑硬盘也有较大幅度的降价，笔记本电脑用户可考虑升级。

主板

凭借较高的规格和相对合理的售价，新上市的P45/43主板受到大量用户关注，部分品牌的P43主板上市价499元，性价比非常不错。受此影响，P35主板开始大幅降价，翔升风行P35V甚至报出399元的超低价格。AMD平台的整合型主板销售势头依旧良好，大部分产品的价格在499～599元，是入门级用户的好选择。


翔升风行P35V

显卡

受新一代显卡发布的影响，市场中出现了很多性价比不错的产品。丽台PX8800GT（512MB）降价1000元，目前报价为1890元；PX9600GT战斗版（512MB）也降至千元左右。大部分品牌的RADEON HD3850报价在599～699元，性价比突出。另外，个别品牌的GeForce 8600GT的报价降入500元以内。


精英欢跃勇士8651T

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

处理器	英特尔	赛扬双核E1200盒/奔腾双核E2140盒/酷睿2 E6550散/E7200盒/E8200盒/Q6600散	265/420/1050/810/1215/1240
	AMD	Sempron LE-1150盒/Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2 4400+盒/5000+黑盒/6400+盒/Phenom X3 8450盒/Phenom 9550盒	200/260/410/555/999/780/1130
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/115
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	139/265/140/275
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	139/265/145/280
	威刚	万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 667 1GB/DDR2 800 1GB/2GB	135/260/140/270/160/175/310
硬盘	希捷	7200.10（8MB） 160GB散/250GB散/7200.10（16MB） 320GB盒/7200.11（32MB） 500GB散/1TB散	305/365/430/565/1240
	西部数据（三年质保）	2500JB/3200JB/1600JS/250GB YS/3200YS/640GB KS/1TB GP	530/660/290/355/399/680/1299
	日立（笔记本电脑）	SATA 5400r/min 120GB/160GB	299/350
主板	华硕	M3A78-EMH HDMI/G-SURF365/M2N-X Plus/M2N-MX SE Plus/P5B	599/750/410/430/1040
	微星	P35 Platinum/P6NGM/K9N Neo V3/P35 Neo/P35 Neo2-FR	1399/599/640/699/990
	技嘉	MA770-DS3（rev.2.0）/MA78GM-S2H/P35-DS3（rev.1.0）	799/688/899
	富士康	G31MX-K/P35AX-S/P31A-S/Mars/A6VMX/P35A	478/699/599/1450/468/845
	七彩虹	C.N70PV Ver1.5/C.N70HD Ver1.5/C.A770 Ver1.4/C.P35 X5 Ver2.0	399/399/499/599
	影驰	U7150/AN68M2/PV7100/御林军nForce 650i ULTRA	699/299/499/399
	昂达	G31V/A78GT/A770S/魔剑A770/魔剑P35/N73PV	399/530/530/580/699/499
	升技	IN9-32X MAX Wi-Fi/AN52S/IP35/NF-M2SV	1580/570/1150/390
	捷波	悍马HA03/悍马HA04/Odin P6AXP/悍马HA01-GT3	699/999/399/499
	英特尔	DP35DP/DG33FB/DP965LT	950/900/980
	ECS精英	945P-A（V3.0）/P35T-A（V1.0）/P965T-A（V1.0B）/945PL-A（V3.0）	399/699/599/570
显卡	蓝宝石	HD3850蓝曜天刃PRO（512MB）/HD3650至尊版（256MB）/HD2600PRO海外版（256MB）	799/580/499
	七彩虹	逸彩9600GSO-GD3 CH黄金版 D14（384MB）/镭风2600PRO-GD3 CF黄金版 H14（256MB）	799/599
	映泰	V8803GT52（512MB）/V8503GT21猛龙DDR3（256MB）/V8602GT51（512MB）/V6802XT21	1999/499/688/599
	迪兰恒进	镭姬杀手HD3850北极星（512MB）/HD3870 DDR3（512MB）/HD3850星钻（256MB）	1190/1390/799
	Inno3D	GF9600S0/GF8800GS（384MB）	899/899
	华硕	EAH3850-G-HTDI（256MB）/EN8500GT SILENT-HTD（512MB）/EN8600GT-2DHT（256MB）	1499/499/900
	XFX讯景	GF8600GT-256MB-128b/GF8500GT-512MB-128b/GF8600GT-256MB-128b	690/500/800
	丽台	PX9600GT战斗版（512MB）/PX9800GTX（512MB）/PX8800GT（512MB）/GTX280	1090/2888/1890/4999

显示器

目前19英寸的液晶显示器最低价依然维持在1299元，基本没有降价的空间。22英寸产品已成为主流用户的首选，AOC 210V的价格降至1599元，性价比较高。另外不少品牌都在暑期推出了针对高端用户的产品，如明基的FP241VW，不过8100元的价格也不是一般消费者能承受的。



AOC 210V

笔记本电脑

受英特尔迅驰2和AMD PUMA平台发布的影响，老迅驰产品的价格持续下跌，如报价5799元的联想F41（AT2390W41024160PVCW1b）、5299元的惠普6515b（KL337PA），4999元的三星R18-DY11和清华同方锋锐K430-10等都是性价比不错的产品。



联想F41

手机

近期诺基亚N78、6220C，摩托罗拉A1600、A1800，索尼爱立信C702、C902等新产品接连上市，手机市场终于告别了自3月份以来的冷清。各品牌都在大幅度降价，甚至多普达C750、P660等产品的降价幅度也达到500元左右。



诺基亚N78

数码相机

近来数码相机市场的价格波动较明显，富士S8100的售价还不到2600元，索尼T2则跌进2000元以内，T70更是爆出了低于1650元的价格。值得关注的是尼康终于推出了第二款FX格式全画幅数码单反——D700，高端数码单反市场的竞争将愈加激烈。



尼康D700

个人多媒体播放器

三星多款产品在最近上市，针对年青时尚群体的YP-S2、YP-S3定价低廉，值得关注。IRIVER与iAUDIO近期将会有新品上市，不过奥运即将来临，对物流等方面会多少有些影响，新品在经销商看来何时能进柜台销售是个问题。另外，魅族在调价过后市场销量明显得到提升，Music Card、Mini Player SL 2GB的性价比不错，值得学生用户考虑。



YP-S2

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

显示器	三星	2232GW+/T220/953BW/2243BWX/2243BW/2232MW	2300/2640/1847/1999/1920/2600
	LG	L227WT/L194WT/W2252TQ-PF/L222WT/L1719S/L226WTQ	2320/1599/1999/1699/1399/2059
	飞利浦	220SW8+/190CW7/200WS8/220WS8/190CW8/190S8	1799/1639/1599/1880/1399/1860
	AOC	210V/913Fw/912Sw/917Vw/197P2/2216Vw	1599/1299/1480/1360/1799/1599
	Acer	AL2216WBD/AL1981Wbd/X193 Wb/AL1916WAs/X223Wbd	1799/1399/1399/1499/1899
	优派	VX1940w/VG1921wm/VX2240w/VA703b/VA1916w/VX2255wmb	1799/1499/1890/1599/1399/2350
	长城	M97/V197/M227/V227/Z196/V247/Z92	1399/1499/1699/2280/1680/2700/1650
	明基	G2200W/FP202W/FP222W/FP241W/G2400W/FP241V W	1899/1499/1699/5700/2799/8100
笔记本电脑	联想	U110L7500-P黑/Y710AT5550/C466M迪斯尼版ThinkPad R61e AG2/R61i 7650CHC/X61（7675L12）	13900/11700/4500/4000/7700
	惠普	V3905/V3911/dv2906/dv3011（KF621PA）/6520s（547）/520（530）	5300/5800/7600/8990/6100/4500
	Acer	TM5320（201G12C）/AS4520G-7A1G25Ci/AS4920G-5A1G12Mi/AS6920G-831G25Mi	3650/5200/5500/11600
	华硕	F8HA55Dc-SL/Z99HA55Dc-SL/X81H239Sr-SL/F9G233E-SI/Eee PC二代（30GB）	6300/5200/5600/6500/3899
手机	诺基亚	N73/N95/N81/N82/N78/N76/3110C/6300/5310/6500c/6110N/5700	2180/4450/2880/3390/2680/2430/858/1350/1588/1850/2570/1990
	摩托罗拉	A1600/A1800/E8/U9/V8/E6/Q8/K2/Z3/L71/W208	3628/4988/2499/1935/2150/1848/2399/1799/1172/988/299
	三星	G808E/i859/U608/U609/G608/D908i	4480/6580/2200/3190/2750/1699
	索尼爱立信	W908C/W958C/S500C/P1c/W350C/W610C/K550C/K858C/T658C	2498/1880/1680/3780/1580/1380/1150/3498/2380
	多普达	S1精英版/D600/P800/C858/E806C/D805/P860/C750/P660/S600	2780/1980/3650/3780/4450/3130/5250/2380/3250/3930
数码相机	索尼	T2/T70/α200/α350/W120/H10/H50	2140/1860/4660（双头套机）/6100（双头套机）/1530/2200/2850
	佳能	EOS 450D/EOS 40D/S5 IS/IXUS 950IS/A650 IS/IXUS 80IS	5480（套机）/6600（单机）/2800/1940/2250/1850
	尼康	D80/D60/D40x/D40/P5100/S520/P80	6500（套机）/4250（套机）/3820（单机）/3200（套机）/2280/1350/2780
	松下	FZ18GK/FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/FX520/LS75	2880/2250/3100/1880/1650/1750/2500/860
	富士	S9600/S8000fd/Z10fd/F50 fd/F480/Z100fd/S8100/S100FS	2880/2350/980/1850/1250/1550/2580/4850
	理光	R50/R7/GX100/GRD/GRD II/R8	1480/1880/2950/3360/3750/2300
	奥林巴斯	E-510/E-410/μ-1030/FE-320/FE-340/SP-560	4250（套机）/3980（套机）/2990/1200/1400/2550
个人音频播放器	苹果	iPod nano 4GB/classic 80GB/touch 8GB/16GB/shuffle 1GB	1200/2000/2390/3300/430
	IRIVER	Mplayer限量红/T60 1GB/2GB/clix 2GB/4GB/E100 2GB/4GB	499/569/749/1350/1599/726/869
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	999/1199/1449/1399/1549/1799
	三星	E3 2GB/U3 2GB/S2 1GB/S3 2GB/T10 2GB/P2 2GB/4GB/T08 2GB	399/499/399/599/799/1199/1399/799
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	299/350/550/799/450/550/699

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年7月22日。

应用心得

编者按：电脑网络的普及，使得BT、电驴等多种下载方式随之流行。不过，传统的FTP下载方式依然有其独到的作用，本期推出两篇与FTP下载有关的文章，希望对大家有所帮助。

本期推荐文章

组策略故障应对之道

■辽宁 QS

通过组策略我们可以定义并控制程序、网络资源及操作系统的主要行为。例如，可使用“组策略”从桌面删除图标、自定义“开始”菜单并简化“控制面板”以及通过设置增强计算机的安全性。因此，组策略可以说是我们深层调整系统的不二法宝，深受各位用户的喜爱。但是，在使用组策略时往往也会遇到一些故障，给用户造成困扰，下面4例就是用户在使用组策略时常见的故障。

故障1：创建管理单元失败

故障现象：当我们在“运行”对话框中键入“gpedit.msc”并回车后，弹出“创建管理单元失败”对话框，（如图1）。单击“确定”按钮后打开的组策略窗口，没有正常的设置选项，只有“创建管理单元失败”错误提示，（如图2）。





故障原因：该故障多是由于组策略在注册表中的注册条目遭到破坏、组策略相关文件被破坏丢失以及没有注册等原因造成的。

故障排除：遇到该故障，我们可以通过如下步骤进行故障排除。首先，在“运行”对话框中键入“regedit”命令回车后打开注册表编辑器。依次展开如下分支[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{8FC0B734-A0E1-11D1-A7D3-0000F87571E3}\InProcServer32]，在右侧的窗口中，查看“默认”的数值是否为“%SystemRoot%\System32\GPEdit.dll”，如果不是请修改正确。接下来，把“c:\windows\system32\wbem”目录下的framedyn.dll文件拷贝到“c:\windows\system32”目录。最后，再在运行对话框中键入“regsvr32 filemgmt.dll”，回车后对该动态链接库进行一下注册即可。经过以上三步，组策略“创建管理单元失败故障”即可排除。

故障2：管理单元受到限制故障排除

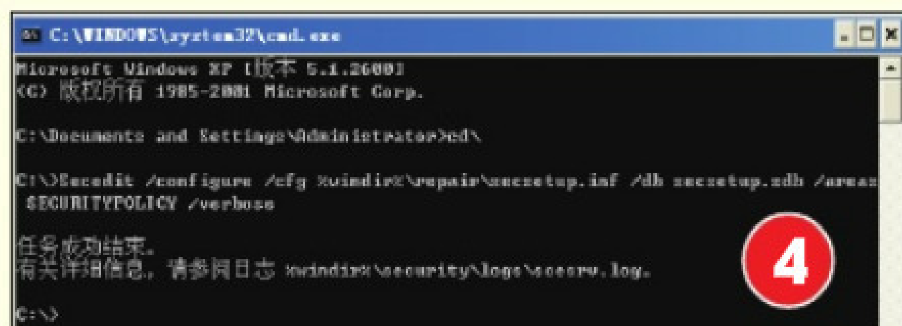
在运行对话框中键入“gpedit.msc”命令并按下回车键后，弹出“下面在该文档中引用的管理单元受到限制”错误提示，组策略编辑器无法启动，（如图3）。遇到该故障，可能是注册表中的中的相关条目被修改，从而锁定的组策略编辑器，不允许用户使用的结果，与注册表被锁相类似。

遇到这种情况，可以通过下面的方法解锁。首先在运行对话框中键入“regedit”，回车后打开注册表编辑器，依次展开如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\MMC]，然后双击右侧名为“RestrictToPermittedSnapins”的Dword值，在打开的编辑对话框中将其数值数据修改为“0”，单击确定并关闭注册表编辑器即可。

故障3：本地安全策略设置发生紊乱故障

故障现象：通过对组策略中的“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”进行调整，可以大大增加Windows的安全性。但如果配置不当，很可能会引发系统的大崩盘。要想重新调整恢复到原来的默认设置，又不知道都修改了什么地方。有没有更为快捷的恢复之道呢？

解铃还需系铃人，当因为组策略设置不当，引发Windows故障后，最为快捷的排故策略是恢复到默认设置。如果发现“安全选项”的策略出现很多配置失误，我们可以在“命令提示符”窗口中输入“Secedit /configure /cfg %windir%\repair\secsetup.inf /db secsetup.sdb /areas SECURITYPOLICY /verbose”命令，按下回车键后，当出现“命令成功结束”的提示时，即可将“安全选项”的策略配置恢复到默认的配置状态了，（如图4）。



而对于一些系统中重要的操作权限，我们可以通过“用户权利指派”策略进行“许可”或“禁止”管理。如果此处的策略配置出现失误，将会给系统带来很多麻烦。要恢复“用户权利指派”策略至默认设置，可以在“命令提示符”窗口中输入“Secedit /configure /cfg %windir%\repair\secsetup.inf /db secsetup.sdb /areas USER_RIGHTS /verbose”命令，按下回车键后，当出现“命令成功结束”的提示时即可。

小提示：对于上述的操作，如果想让命令执行效率更高一些，可在命令提示符窗口中输入“gpupdate”命令强制刷新即可。

故障4：组策略自锁

在使用组策略进行系统设置调整时，如果不小心将组策略编辑器自身误锁住了，无法再打组策略编辑器进行修改，甚至用超级管理员账号也无法运行，一般只能重装系统解决。其实并不一定要重装，下面教你一招即可破解组策略“自锁”闹剧。

重启系统，按F8键进入高级选项菜单,选择进入“带命令行提示的安全模式”。在命令提示符后输入“mmc.exe”命令，按回车键调出系统控制台窗口，单击“文件”→“添加/删除管理单元”菜单命令，在打开窗口的“独立”标签页面中，单击“添加”按钮。接下来，再依次单击“组策略对象编辑器”→“添加”→“完成”→“关闭”→“确定”按钮，这样就能成功添加一个新的组策略控制台（**如图5**）。好了，重新启动系统后就可以打开重新打开组策略编辑窗口了。



让FTP下载操作变得更加“智能”

■河南 花的神明

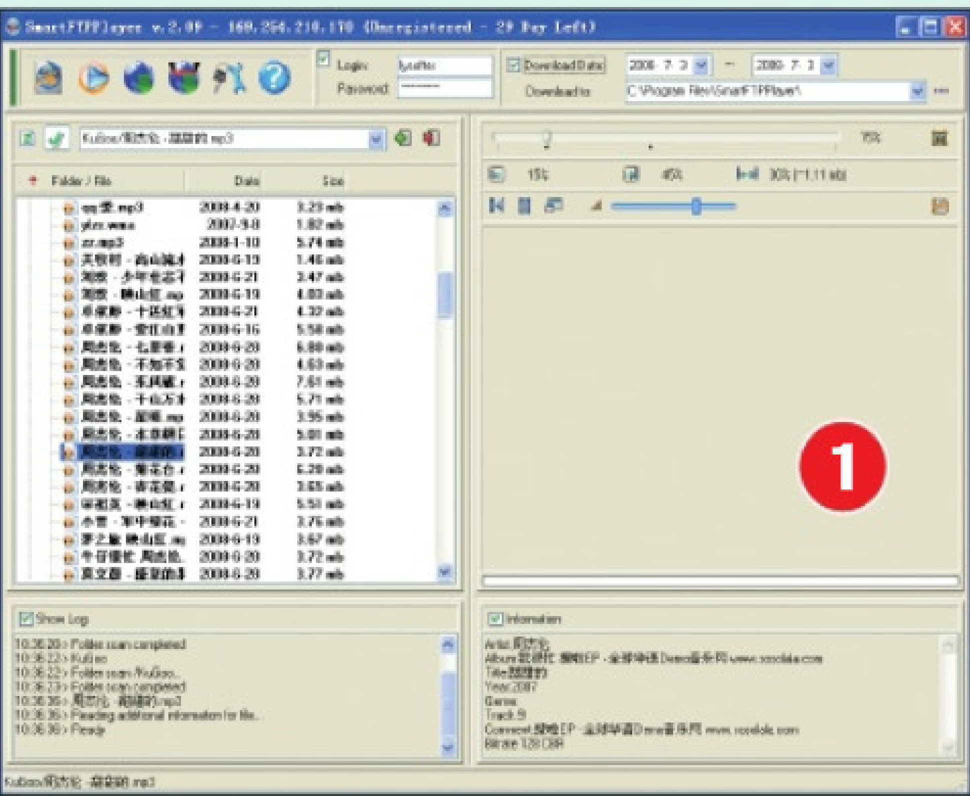
在Internet上存在着大量FTP资源网站，提供了各种资源的下载。你只需使用CuteFTP等连接工具，就可以非常方便地从中下载自己所需的资源数据。

但是，从FTP服务器上下载数据时，其过程并不是“透明”的，也就是说，你只有从名称上判断其属性，至于其包含的具体内容必须等其下载完成后，才可以深入了解。这往往造成一些不必要的麻烦，例如当你辛辛苦苦从FTP服务器上下载了一部大部头的电影文件，当下载完成后才发现其内容根本不合自己需要，这无疑会白白浪费你的精力和时间。

此外，在FTP服务器上没有提供预览功能，你无法即时查看FTP服务器中存储的图片、压缩包、音频文件等对象的内容和属性。如何才能提高FTP服务器的使用效率，避免盲目下载的发生呢？使用SmartFTPPlayer这款独特的软件，就可以轻松解决上述问题，让你的FTP资源的下载操作变得更加智能。下载地址为http://www.smartftpplayer.com/files/setup.zip。

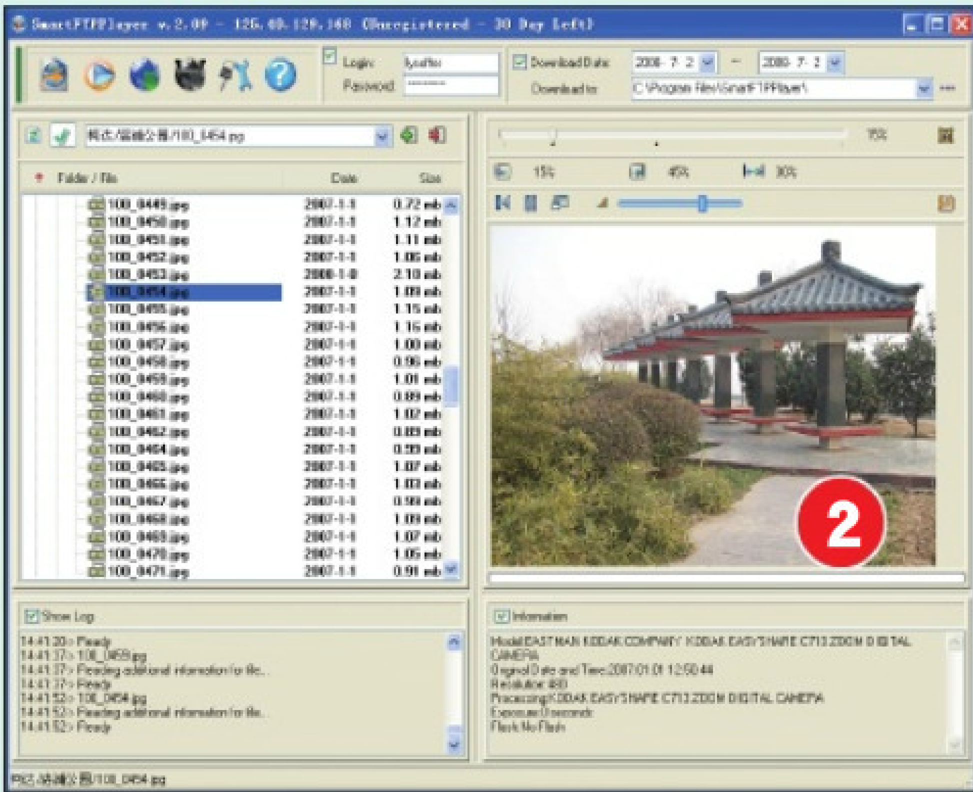
在SmartFTPPlayer主窗口左侧的地址栏中输入FTP服务器地址，如果该服务器设置有密码，需要的窗口顶部的“Login”和“Password”栏中输入用户名和密码。勾选“Download Date”项，可以设置下载的日期信息。在“Download to”栏中点击浏览按钮，可以设置下载的路径。

当设置好连接参数后，点击工具栏上的“Connect Server”按钮，SmartFTPPlayer即可连接预设的FTP服务器，在窗口左侧显示该服务器上的所有资源列表，包括其名称、创建日期和尺寸等数据。当你在资源列表中选择对应的文件时，在窗口右下角中勾选“Information”项，表示可以自动显示文件相关信息。例如当你选择MP3文件时，在其中显示该MP3文件的名称，所有ID3信息以及编码率等参数，这样你可以全面了解该MP3文件的属性。此外，SmartFTPPlayer还可以直接播放FTP服务器上的音乐文件，在文件列表选中对应的MP3文件，在其右键菜单中点击“Run”项，即可在线收听歌曲内容了（**如图1**）。在窗口右侧点击对应按钮，可以实现从开始处播放、暂停、全屏模式等，拖动音量滑块还可以调整音量大小。



SmartFTPPlayer同样支持AVI视频文件的预览，在列表中双击对应的AVI文件，可以直接播放其内容，在窗口右侧的控制栏中拖动滑块可以调整其播放进度。不管是MP3音乐文件还是AVI视频文件，SmartFTPPlayer都提供了分段下载功能，也就是说你可以单独下载自己喜欢的文件片段，首选选中目标文件，在窗口右侧控制栏中拖动滑块到开始截取的位置，点击带有左箭头的按钮，确定起始位置，之后拖动滑块，确定结束截取位置，点击带有右箭头的按钮，确定结束位置，之后点击带有磁盘标志的按钮，即可将该片段单独下载到本地。此外，点击帧抓取按钮，可以抓取当前的视频画面。

对于图片文件来说，在默认情况下是无法在FTP服务器上预览其内容的，SmartFTPPlayer即可打破这一束缚。在列表中双击对应的图片，即可在右侧窗口显示其内容，这样你就可以有选择地下载所需图片了（**如图2**）。在FTP服务器上存在最多的恐怕就是各种压缩文件了，使用一般的FTP连接工具你只能将压缩包整体下载，无法查看压缩包的内容，更无法单独下载压缩包内部的文件。SmartFTPPlayer可以轻松解决上述问题，其支持ZIP和RAR压缩包的智能下载操作。在文



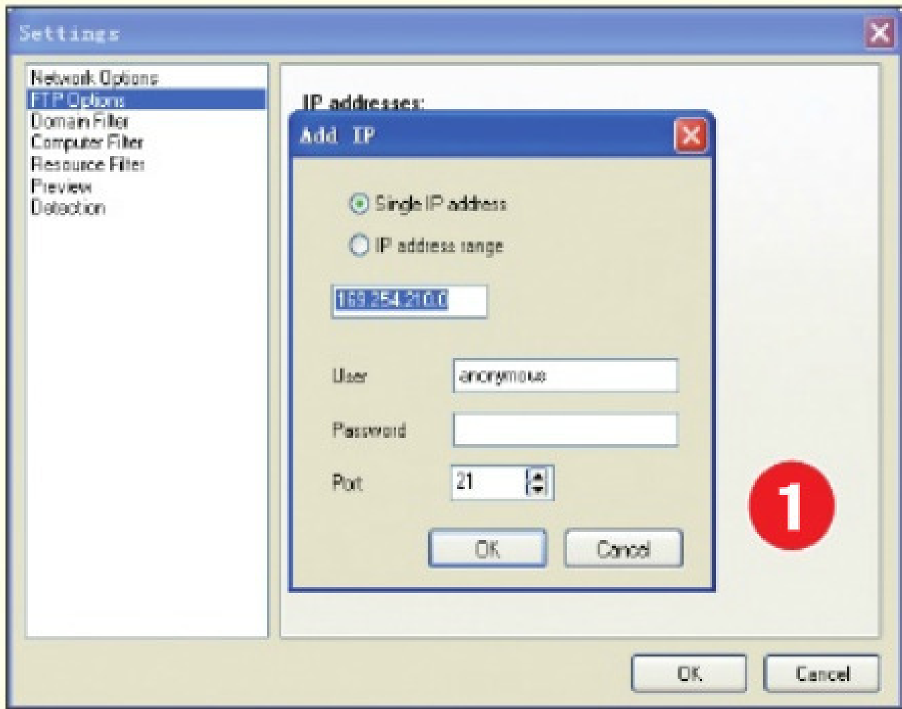
件列表中双击对应的ZIP或者RAR压缩包，即可将其自动展开，这样你就可以了解该压缩包内部的组成情况，你可以选择压缩包内部的某个文件，在其右键菜单中点击“Download”项，实现压缩包内部文件的提取操作。当然，不管是任何类型的文件，你都可以点击工具栏上的“Start Downloading”按钮，完成该文件的整体下载。

轻松实现FTP资源闪电查询

■河南 冰玉

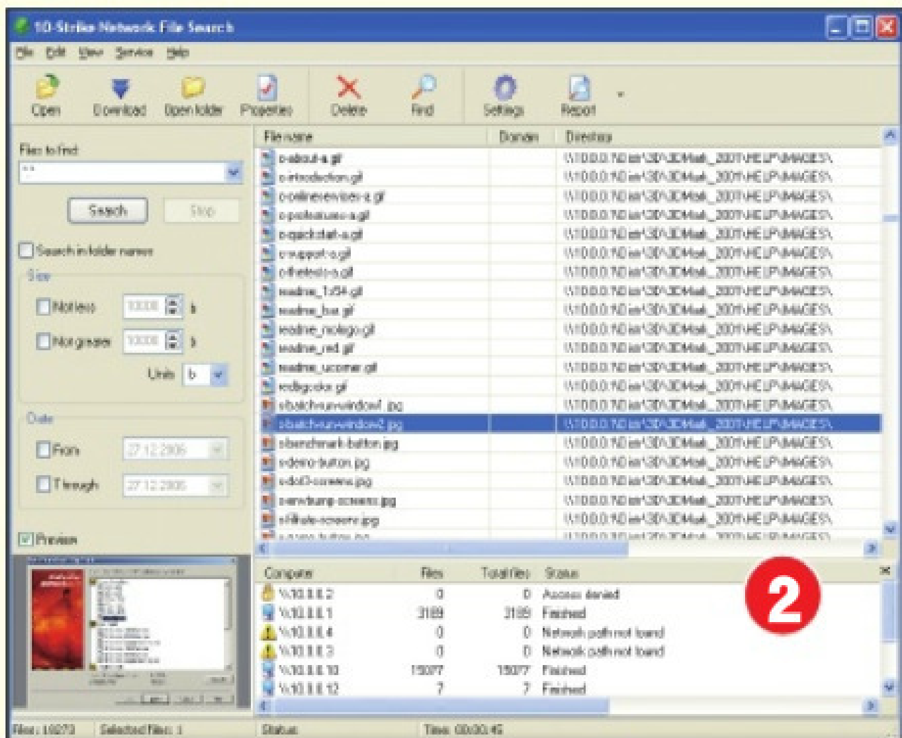
在Internet上存在着大量的FTP资源网站，在其中提供了各种资源可供下载，只需使用CuteFTP等连接工具，就可以非常方便地从中下载自己喜欢的资源数据。

但FTP服务器自身并没有提供高效的文件搜索功能，这样就只能手工在FTP资源中寻找可用的文件，对于包含大量文件的FTP服务器来说，这种原始的搜索方法实在是费时费力，如何才能在FTP服务器上快速定位所需的文件呢？使用10-Strike Network File Search这款独特的软件，就可以让其在FTP上实现闪电查询。下载地址为http://www.10-strike.com/network-file-search/network-file-search.exe。



在10-Strike Network File Search主窗口工具栏上点击“Settings”按钮，在设置窗口（**如图1**）的左侧导航栏中点击“FTP Options”项，在右侧窗口中点击“New”按钮，在“Add IP”窗口中选择“Single IP address”项，在其下输入FTP服务器的IP地址，在“User”栏中输入用户名称，在“Password”栏中输入连接密码，在“Port”栏中输入连接端口。如果多台FTP服务器的地址连续，并且使用的用户名称和密码相同，可以选择“IP address range”项，输入连续的FTP服务器地址即可，这样可以一次输入多台FTP服务器的连接信息，点击OK按钮完成添加操作。

按照上述方法可以添加任意FTP服务器的连接信息，之后在10-Strike Network File Search主窗口左侧勾选“Search FTP server”项，在“Files to find”栏中输入文件名称（支持模糊查询，可以包含通配符）。勾选“Search in folder names”项，表示可以设置文件夹的搜索条件，在“Units”列表中选择存储计量单位，范围从字节到GB。勾选“Not less”项，可以设置目标文件夹的最大尺寸，勾选“Not greater”项，可以设置目标文件夹的最大尺寸，在“Date”栏中勾选“From”和“Through”项，可以分别设文件修改日期的范围。设置好搜索条件后，点击“Search”按钮即可快速搜索预设的FTP服务器，将符合条件的文件显示窗口右侧的列表中。



10-Strike Network File Search还提供了文件预览功能，勾选“Preview”项，在搜索列表中选择对应的文件，可以在“Preview”栏中预览文件的内容（**如图2**），支持文本、图片、SWF、PDF、多媒体文件等常见文件类型。在搜索列表中选中对应的文件（可多选），在其右键菜单中点击“Open”项，可以将其直接打开，点击“Download”项，可以将其下载到本地。如果搜索的文件比较多，可以在搜索列表的右键菜单中点击“Find”项，在弹出窗口中的“Text to find”栏中输入文件名称，点击OK按钮即可将其单独选中，之后点击F3键可以执行连续搜索操作。

指尖上的镜像系统

■辽宁 乔珊

世上没有不死的操作系统，为免去重新安装操作系统和各种应用软件的烦恼，很多用户都有备份操作系统的习惯。如果硬盘上的操作系统瘫痪了，利用备份的镜像文件，我们就可以快速恢复操作系统的青春活力了。在备份还原系统过程中，绝对的主力要数Ghost了，功能强大。但是，对于国人来说，英文界面难免令人不爽，或多或少会带来一些操作上的不便。不过，现在我们完全可以抛开Ghost，试试这款备份还原操作系统的新锐——指尖操作系统（下载地址为http://www.os-z.com）。

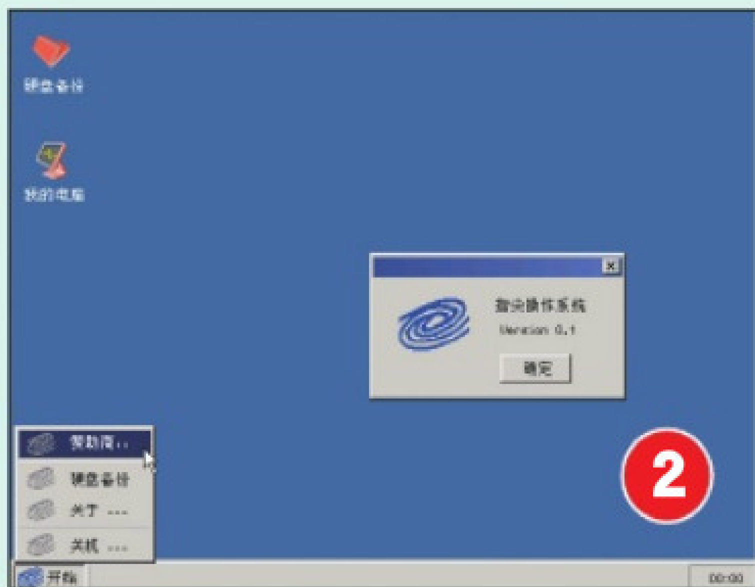
一、安装指尖操作系统

在使用指尖操作系统，我们事先需安装。我们可以将指尖操作系统安装到本地硬盘，也可以安装到U盘上，以方便移动使用。



执行安装程序，点击“下一步”按钮，在这里可以选择是“安装到硬盘”还是“安装到U盘”（**如图1**）。在这里按自己的意愿进行设置即可，但要注意的是如果选择安装到U

盘上，在运行安装程序前应当提前插上U盘并将U盘格式化为FAT32。选择完毕，点击“下一步”即安装完毕。



二、使用指尖操作系统备份还原系统

安装完毕，我们就可以使用指尖操作系统备份或还原操作系统了。重新启动计算机，我们在启动菜单中会发现一个名为“Os-z.com”的启动选项，这就是新安装的指尖操作系统，选择即可进入指尖操作系统(**如图2**)。如果是安装到U盘上，那么，需要首先进入到BIOS，将启动顺序更改为从U盘引导，即可直接引导到指尖操作系统。



进入到指尖操作系统后，我们可以发现这完全就是一个迷你的操作系统，双击“我的电脑”可以查看硬盘各个分区中的文件，当操作系统崩溃无法进入到桌面，利用此方法可以方便地挽救重要数据。

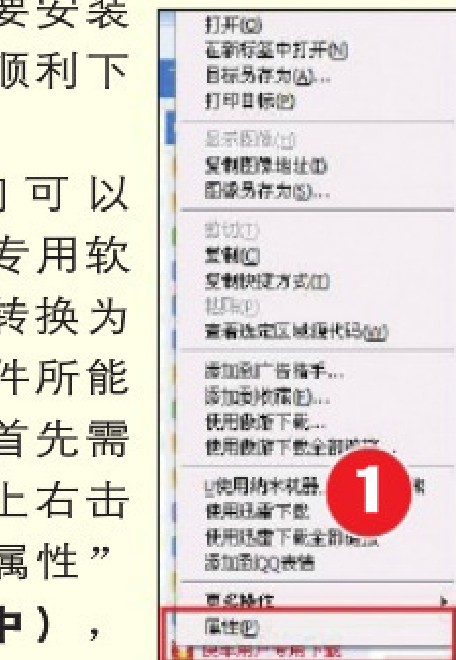
双击“硬盘备份”图标，在打开的对话框中我们就可以完成操作系统的备份与还原操作了。单击“保存分区”选项卡(**如图3**)，然后选择需要备份的分区，通常是选择C分区，输入一个文件名，确定之后即可完成操作系统的备份工作，此过程会视操作系统及其应用软件的安装情况持续10分钟左右。

小提示：与Ghost操作系统不同，Ghost生成的备份文件为“*.gho”,而指尖操作系统生成的备份文件为“*.zpp”备份完成后，如果有一天操作系统崩溃无法使用，我们的指尖操作系统就派上了用场。按前述方法进入到指尖操作系统，双击“硬盘备份”图标，选择“恢复分区”选项卡，指定备份的操作系统文件，确定之后很快就可以将系统还原到以前的健康状态了。

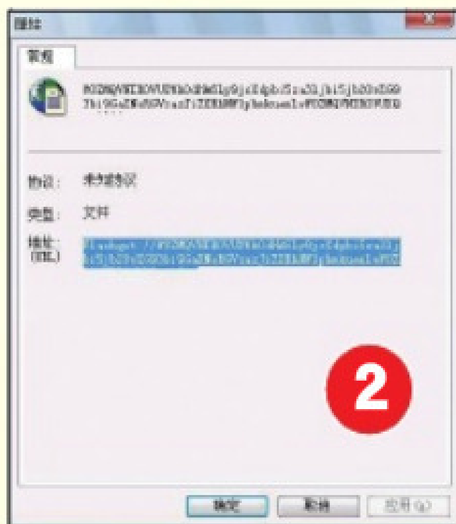
专用下载链接格式转换不用愁

■湖北 尹飞

悄然之间，现在很多网站下载地址都变成迅雷下载、快车下载或旋风下载等专用的下载地址了，这在很大的程度上方便了相应软件的用户，但我们总不可能同时安装这3种软件吧？一般使用者基本都只安装一种，难道此时必须要安装其他软件才能顺利下载么？



其实我们可以使用工具，将专用软件的下载地址转换为我们的下载软件所能识别的地址。首先需要在下载链接上右击鼠标，选择“属性”（**如图1方框中**），然后将下载地址复制下来（**如图2**）（一定要连地址最前面的thunder://、flashget://或qqdl://一起复制下来），







然后进入残念网专用链转换（http://www.cannian.com/link/）将我们刚才得到的专用地址粘贴到转换框中（**如图3**），然后点击“转换”，这样我们就能得到该地址其他两种下载软件的专用链接了（**如图4**），直接点击相应下载软件的下载链接就可进行下载了。

该网站目前支持迅雷（thunder://）、快车（flashget://）和超级旋风（qqdl://）3种下载软件的专用链接相互转换，那么如果我们所使用的下载软件不是这3种就需要知道下载的实际地址了，这时可以用“迅雷快车旋风地址转换器”这款软件（下载地址为http://www.skycn.com/soft/45866.html）。该软件是一款绿色软件，直接执行即可，这时我们将上面得到的专用下载链接复制到“转换前”下方的方框中（**如图5**）（同上面的操作一样，也一定要连地址最前面的thunder://、flashget://或qqdl://一起复制下来），这时软件就会将实际地址显示在“转换后”下方的方框中了，我们就可使用该地址进行下载了。



你也来当一回画家

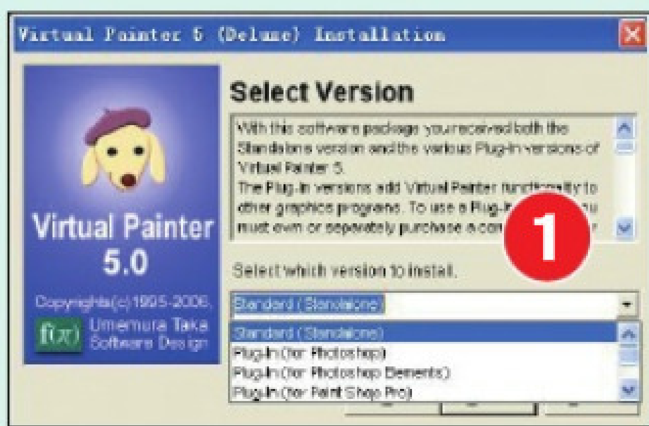
■四川 党伟

每次看到蒙娜丽莎、向日葵、日出印象这些名画时，除了对着画框向艺术大师表示敬意外，是否也想过自己挥舞画笔，指点油彩、激扬画布？可惜知道自己没有那份才能。在电脑上倒是可以用PS做出类似特效来，但是往往复杂难学。难道这辈子就与绘画无缘？其实只要利器在手，你会发现原来这个梦想很容易实现。

Virtual Painter（http://www.cnpdb.com/down/2006/d1328.shtml）是一个能让你在图片基础上创建数码绘画的软件，不过它的技法比起大师们一点也不含糊，能模拟多种绘画风格，而且也非常“傻瓜”。

第一步、安装

Virtual Painter可以独立安装，也可以作为Photoshop的插件使用（**如图1**）。用起来大同小异，这里以独立安装版为例。



第二步、化腐朽为神奇

首先依次点击“File”→“Open”打开源文件（**如图2**）。接着点击“Paint”，在下拉列表中选择“Direct Paint(List)”，再选择右边16种绘画风格中的一种，包括雕刻画、水彩画、印象派油画、粉蜡画、砖墙画等（**如图3**）。稍等片刻，效果马上就出来了（**如图4、图5、图6**）。











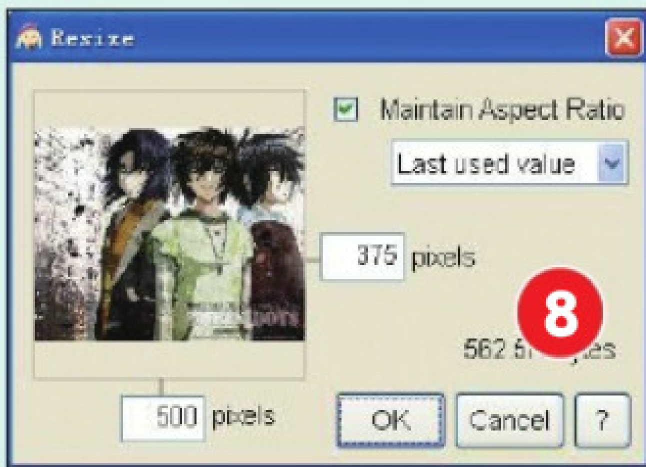
如果你觉得这种方式不够形象，你还可以在“Paint”的下拉列表中选择“Profile”。此时，会弹出一个对话框，里面有各种画风的详细解释及效果。点击下方的“Paint”也会实现相同的功能（**如图7**）。

第三步、确定大小

依次点击菜单栏“Edit”→“Resize”。在对话框中，给最上方的选择打上勾的话，就表示保持原来的长宽比。注意在下方输入长宽数据后，图片大小也会相应变化（**如图8**）。

只需简单的三步，一幅有大师风范的杰作就新鲜出炉了，简单而又神奇吧？





Word文档最终版本你别改

■山东 贾培武

你编辑完成了一篇Word文档，不希望别人或自己无意中对该文档进行更改，该怎么办呢？此时，你不妨试试以下两法。

一、标记为最终状态

如是你在用的是Word2007，那么在与他人共享文档的电子副本之前，你可以使用“标记为最终状态”命令将文档设置为只读，以防止对文档进行更改。在将文档标记为最终状态后，键入、编辑命令以及校对标记都会禁用或关闭，文档变为只读形式，另外，文档的“状态”属性会设置为“最终”。“标记为最终状态”命令有助于让其他人了解你正在共享已完成的文档版本。该命令还可帮助你防止审阅者或读者无意中更改文档。以下操作将文档标记为最终状态：



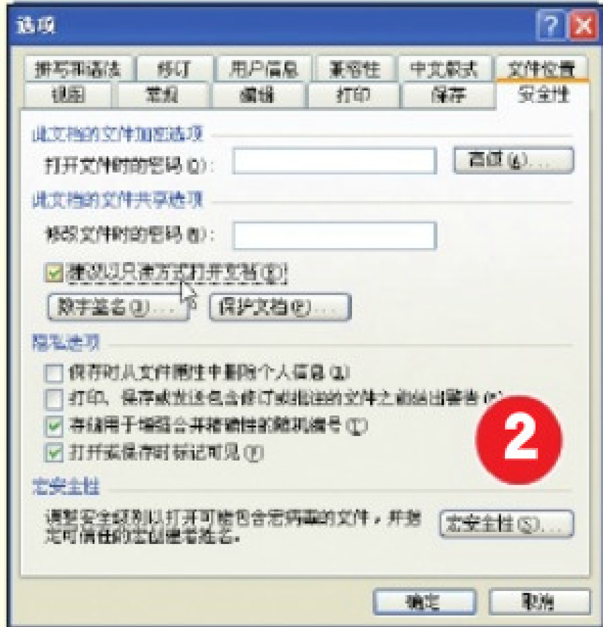
1.打开要标记为最终状态的文档。

2.单击“Microsoft Office按钮”，指向“准备”，然后单击“标记为最终状态”（如图1）。

需要大家注意的是，如果在Word的早期版本中打开已在Word2007中标记为最终状态的文档，则该文档将不再是只读形式。另外，“标记为最终状态”命令不是一项安全功能，对于已标记为最终状态的文档，收到其电子副本的任何人都可以通过取消该文档的“标记为最终状态”对其进行编辑。对“标记为最终状态”的文档启用编辑的操作是再次使用Word2007打开该文档并单击“标记为最终状态”命令。

二、建议以只读方式打开文档

或许你在用的是Word2007以前的较早版本比如Word2003，该怎样防止对文档最终版本的无意更改呢？当然，办法还是有的，就是使Word建议以只读方式打开该文档，具体操作如下：



1.使用Word2003打开该文档，然后在“工具”菜单上，单击“选项”命令。

2.单击“安全性”选项卡，然后选中“建议以只读方式打开文档”复选框（如图2），再单击“确定”按钮。

3.保存并关闭文档。

之后，当使用Word打开该文档时，Word将显示一个对话框以非强制性方式建议用户以只读方式打开文档（如图3）。如果用户以只读方式打开了文档并对其进行了更改，则只能以其他文件名保存该文档。

病毒名称：QQ三国木马变种HX（Trojan.PSW.Win32.ZhuXian.hx）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一个盗号木马病毒。病毒运行后会将自身文件lpsgajba.exe、apsgejba.dll、gpsgahba.sys复制到系统目录下，并修改注册表启动项，实现随系统自启动。病毒会关闭QQ医生进程，以逃避对其的查杀。此外，病毒会查找QQ三国的登录窗口，找到后开始记录键盘操作,然后把记录到的信息发送到黑客指定的邮箱或网站，使玩家蒙受损失。

手工删除：

第一步，清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“lpsgajba.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。有时病毒文件运行后会将释放的文件挂入系统关键进程中，然后退出，这样直接在任务管理器中是无法看到病毒进程的。

第二步，删除染毒文件

由于病毒将病毒文件挂入explorer.exe（系统关键进程）中，所以无法直接删除，这里使用wsyscheck工具，进入到系统目录c:\widnows\system32中，在病毒文件lpsgajba.exe、apsgejba.dll、gpsgahba.sys上面点击鼠标右键，选择“发送到重启删除列表中”。

第三步，删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器或直接在wsyscheck工具中进行操作。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks下找到{5FD45A54-9875-698F-E56E-65102358FDF5} =apsgejba.dll，图1中显示的键值，将其删除。

3.在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Browser Helper Objects下找到{5FD45A54-9875-698F-E56E-65102358FDF5}，将其删除。

4.在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Classes\CLSID\{5FD45A54-9875-698F-E56E-65102358FDF5}，将病毒创建的键值c:\windows\system32\apsgejba.dll删除，如图2。



5.重新启动计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。



读者 林叶枫问：因工作需要，我单位最近申请了ADSL宽带上网。由于办公室里有3台电脑，已经组建了一个小网，我打算使用ADSL Modem自带的路由功能来实现共享上网，但始终未能成功，不知原因何在？另外如何防止上网密码被盗取？

答：出现这个问题可能的原因很多。首先你要确定路由器相关参数设定正确，路由器配置时有些参数不能根据产品说明书来设定，而要根据本地ADSL服务商提供的参数来设定。其次要确定本地ADSL服务商没有对共享上网进行屏蔽，现在有些地区的ADSL服务商采用技术手段屏蔽了用户通过路由器共享上网。最后要注意有少量ADSL调制解调器虽然在硬件上设计了路由功能，但并不能支持在PPPoE虚拟拨号接入方式下使用该功能，通常需要升级ADSL Modem的固件后才可以使用内置的路由功能。

要避免ADSL上网密码被盗取，首先要提防盗取密码的木马病毒，建议在系统中安装“360安全卫士”等软件。如果采用ADSL路由拨号，要注意通过ADSL路由器远程盗取账号的问题。 现在有一些专门用来攻击ADSL路由器的软件（如Superscan）， 能够轻松找到网上未进行安全防范的ADSL路由器，并获取其中的上网密码。因此采用路由方式上网的ADSL用户一定要尽快修改配置密码，同时也应定期修改上网密码，不要为不法之徒留下可乘之机。

读者 若冰冰问：我的电脑硬盘是160GB的，原来分了4个区，随着时间推移，我想对硬盘分区进行一些调整，但我对DOS下的分区操作不太熟悉，也不打算用PQ等第三方分区软件，请问能否直接在WinXP环境下对硬盘分区进行合并或重建等调整？

答：当然可以，其实WinXP系统本身对硬盘分区管理提供了一定支持，只是不少朋友没有加以利用。要对硬盘分区进行调整、删除或重新划分之前，首先请将涉及到的所有分区中的数据备份到安全地方（建议备份到移动硬盘上）。然后打开“管理工具→计算机管理”，进入“计算机管理”窗口，单击左侧窗口中“存储”下的“磁盘管理”选项，就可以看到当前计算机中所有磁盘分区的详细信息了。

在这里我们可以对除系统分区外的所有分区进行删除、合并等操作。假设我们想将D盘和E盘合并，可用鼠标右键单击D盘图标，选择“删除逻辑驱动器”选项，然后在打开的“删除逻辑驱动器”对话框单击“是”按钮，先将该驱动器删除，此时D盘图标会显示为“可用空间”图标。然后再用同样的方法删除E盘，操作系统会自动将被删除的驱动器可用空间合并到一起。接下来用鼠标右键单击“可用空间”图标，选择“新建逻辑驱动器”，打开“新建磁盘分区向导”对话框。按提示输入分区大小，并指定盘符，最后再进行格式化即可。



读者 王萍问：我最近打算换一台手机，初步确定在诺基亚N95 8GB版和N82之间选择一款，请问这两款机型主要区别有哪些？是否还有功能接近的其他机型推荐？

答：N95 8GB版同N82是诺基亚目前两个不同产品线上的旗舰机型，都有很强大的实力，功能和性能也基本差不多。二者最大不同在外观，一个是滑盖，一个是直板，另外二者的几何尺寸及屏幕尺寸差别也较大，抛开个人喜好不说，从耐久性看，直板机型要好于滑盖及翻盖机型，但N95更大的屏幕可以带给我们更好的视觉享受。从按键的舒适度看，N95也要好于N82。从拍照能力看，N82带有专业的氙气闪光灯，比N95更胜一筹。而从连接能力看，N95要多一个红外接口，且数据线接口用的是标准MINI USB，比N82要好。

目前新手机的推出速度很快，和这两款机型功能接近的产品近期也上了好几款。如果你喜欢滑盖，推荐购买三星的G810，这款机型总体功能与N95接近，但最大亮点在于具备三倍光学变焦镜头，拍照能力上了一个台阶。直板机型则可以考虑诺基亚的6220C，虽然在性能上比N82略为逊色，但外观更加时尚，且性价比更高。

读者 老赵问：我使用的是WinXP与Win2003双操作系统，其中后者安装在F盘上簇大小为4kB，而其余盘符都为512字节，请问“簇”是什么含义？能否在不删除资料的情况下把F盘簇大小也改为512字节？

答：所谓“簇”是磁盘读写的最小单位，磁盘上文件存储是以簇为单位的，也就是说一个文件要占用一个或多个簇，而簇是由一个或多个扇区构成。如果一个簇只有一个字节被一个文件占用，那么该簇的其它部分即使是空闲的，也不能被别的文件所利用，这样空间就被浪费了。簇的大小与分区格式及容量有关，比如FAT16分区每簇最大达到64kB，也就是说哪怕一个不足1kB的文件也需用64kB的空间来存放，在小文件很多的情况下，非常浪费硬盘空间。而FAT32分区每簇的大小减为4kB，NTFS分区的簇大小为512字节。因此我估计你遇到的问题是因为F盘的分区格式为FAT32导致，你可以使用WinXP自带工具软件将F盘无损转为NTFS格式即可。

簇大小一般在格式化时确定，但使用“分区魔术师”这类工具软件是能够改变的，但存在较大危险性，使用时一定要注意备份重要数据。另外簇的大小并不是越小越好，每簇容量小，尽管可节省空间，但也将降低磁盘的读写效率。

读者 7017问：请问在WinXP下不用第三方软件直接刻录光盘的具体过程是怎样的？需注意什么问题？XP自身的刻录功能是否支持“防刻死”，是否能刻录VCD、CD光盘？

答：首先在光盘刻录机属性中选中“在这个设备上启用CD录制”就可以启动光盘刻录功能了。同时在右键菜单会增加相应的刻录选项，比如“将这些文件写入CD”。 在WinXP下刻录光盘的过程非常简单，我们只要通过“复制→粘贴”，拖放文件或选定文件后添加的方式把要刻录的文件加进刻录列表就行了。WinXP支持多区段方式进行刻录，只要光盘容量允许，我们可以在一张刻录盘上不断添加数据。不过，这种方式刻录的多区段光盘不能使用其他刻录软件继续添加数据。

在WinXP下刻录数据光盘是先把要刻录的文件复制到存放镜像的驱动器上，制作成镜像再刻录。放“镜像”的驱动器默认的是WinXP系统所在的驱动器，当然这个驱动器是可以改变的，但至少应有1GB的空闲空间。另外该分区最好采用NTFS分区格式并经常整理磁盘碎片，可提高刻录的稳定性及效率。WinXP的刻录引擎只是提供了最基本的数据刻录功能，不提供对目前刻录机采用的任何“防刻死”技术的支持，也不提供刻录VCD、CD光盘、光盘拷贝等其他功能。

客座专家 龚胜





头牌新闻

打造数字新创意空间

——2008大中华区Virtools VR盟主选拔赛落幕

■本刊记者 冰河

2008年7月6日，北京华润饭店三楼大厅。经过两天的角逐，由爱迪斯通科技有限公司与法国达索析统主办的“2008大中华区Virtools VR盟主选拔赛”终于决出胜负，并为获奖者举行了盛大的颁奖典礼。颁奖典礼汇聚了众多业内外的权威人士。爱迪斯通科技CEO吴明勋、石家庄市新闻出版局副局长周卫中、北京市新闻出版局处长满向伟、法国达索析统大中华区总裁赵恒、3DVIA亚洲业务总监OTRAGE Guillaume、北京林业大学信息学院院长黄心渊、全军仿真系统专家丁刚毅、北京印刷学院机电学院副院长齐元胜等人出席了本次典礼，为本次活动奠定了业内权威的基础。



法国达索析统大中华区总裁赵恒为获奖者颁奖

本次大赛中国大陆、中国台湾、中国香港、中国澳门两岸四地共计入围作品83组，入围决赛18组（游戏、多元应用各9组）。最终来自中国台湾世新大学的《Regenerator》获得游戏组冠军，西安美术学院的《模型畅想曲》获得亚军，四川音乐学院的《魔轨》获得季军，个人作品《虚拟欢乐谷》获得多元组冠军，北京理工大学的《基于Virtools的维修辅助系统》获得亚军，5ii工作室的《自由过渡》获得季军。两组的冠军不仅获得了丰厚的奖金、价值3万元的3DVIA Virtools 4.0 STD，更得到去法国巴黎访问原厂的机会。

“2008 Virtools VR盟主选拔赛”于2007年5月开始启动，在爱迪斯通的倡导下得到业内外众多企业媒体的支持，包括达索析统、魔玛奥义、超多威、马路科技、丽台科技、第九城市、新浪网络、搜狐网络、腾讯游戏等。比赛开始前，四川音乐学院的《魔轨》已经和法国维塔士电脑软件有限公司签约。另据第九城市副总裁林阜民表示，看过本次大赛中的作品，他们要第一时间“抢夺资源”，与好的作品签约。林总还透露消息说，已经看上三四个作品，准备进一步与选手进行沟通。

本次大赛上使用的3DVIA Virtools是一套功能极其强大的整合软件平台，它可以将现有的档案格式进行完美整合，如3D模型、2D图形或音效等。用户可制作具有沉浸感的虚拟环境，让参与者生成诸如视觉、听觉、触觉、味觉等各种感官信息，给参与者一种身临其境的感觉。Virtools可以制作出许多不同用途的3D产品，如游戏开发、网络和多媒体开发、建筑设计、教育训练、工业系统仿真与产品展示等。目前，众多游戏制作公司如EA、Sony Entertainment水晶宫和奇士等都使用Virtools来快速制作游戏产品的雏形验证以及游戏开发与制作。颁奖典礼以精彩的节目进行串联，其中来自荷兰的Moven惯性动作捕捉系统的表演尤为引人注目，它以独特的微型传感器和无线系统为基础，将人体动作通过无线网络实时传输到计算机中，通过专用软件将捕捉的效果展现在大屏幕上。

会后本刊对本次大赛的支持方3DVIA亚洲业务总监OTRAGE Guillaume进行了专访。他表示达索析统一直和中国科技行业保持良好的合作关系，特别是上世纪90年代后期，中国互联网的迅猛发展给世界带来巨大的鼓舞。达索析统和3DVIA除了很早就进入中国IT行业，和诸多软硬件设计和制造企业多方合作之外，更重视未来人才的熏陶和培养，一直致力于高校软件和设计人才的培育和激励。“VR大赛”自举办以来，受到越来越多学子的关注，参赛选手和覆盖范围越来越广泛，从侧面证明了这种注重未来战略的成功。P



软件圈

顺网科技启动打狗计划

“机器狗”病毒是从去年8月起出现的一款病毒，通过借刀杀人的方式危害个人电脑，可以攻破还原驱动和还原卡，攻击主板BIOS，导致系统崩溃、QQ号码丢失、网游财产被盗。相比其他病毒的短期破坏行为，多次爆发的“机器狗”病毒的发作时期更长，影响范围更大。该病毒性质特殊，受害者的注意力往往被转移到其他病毒上，危害性长期以来被社会各界低估。据悉，该病毒仅使网吧停业一项造成的损失便达70～80亿元人民币，远远超出“熊猫烧香”和“冲击波”等著名病毒造成的经济损失。为此顺网科技发出悬赏公告，宣布出资50万，通缉“机器狗”病毒作者，这是近年来国内企业悬赏金额最高的“病毒通缉令”。公告声明，在7月9日至8月8日期间，凡向公安机关提供病毒制造者有效线索者，可获得10万元奖励，案情落定后可再获40万元奖励。详情请见顺网官方网站（www.icafe8.com/killigm）。

趋势科技最新Anti-ARP解决方案

趋势科技中国区网络安全监测实验室近日推出了全新的Anti-ARP解决方案，可以从根源上解决ARP攻击的问题。这款工具可以整合在任何一款杀毒软件中，用户只需轻松双击鼠标进行安装，便可防止ARP欺骗包的发送，并且没有任何副作用。官网目前提供了安装包下载地址。据趋势科技安全专家介绍：该方案不同于其他ARP解决方案——其在攻击源头处便进行阻

截，阻止虚假的ARP响应包被发送出去，从而将攻击扼杀在萌芽之中。该方案采用了底层技术，通过中间层驱动对发出的ARP响应包进行过滤，不仅可以有效阻止受感染的计算机对外发起ARP攻击，避免同一局域网内的其他用户受到影响，而且不会影响网络的使用，亦不会拖慢网速。如果配合趋势科技的产品，网络管理员还能轻松定位ARP攻击的发起源头并进行进一步处理。此Anti-ARP解决方案对于未感染ARP病毒的局域网，防止ARP病毒突然爆发带来的大面积无法访问网络资源等危害具有很好的免疫功能。而对于怀疑感染或已经感染ARP病毒的局域网，防止虚假ARP包造成的网络瘫痪，一般染毒网络中会伴有通过ARP挂马在恶意站点下载大量病毒文件等现象，此方案也可作为辅助解决此类病毒现象反复出现的最佳工具。

搜狐奥运火狐浏览器正式发布

2008年7月3日，在清华科技园阳光厅举行的“搜狐奥运火狐浏览器”发布会暨“火狐浏览器奥运皮肤”创意Party上，北京谋智网络技术有限公司（mozillaonline.com）CEO宫力博士和搜狐副总裁方刚联手为“搜狐奥运火狐浏览器”揭幕。双方一致认为，这是一次具有历史意义的合作。火狐浏览器（Firefox）是目前市场份额仅次于微软IE浏览器的世界第二大互联网浏览器，它由开源组织Mozilla基金会运作，是Mozilla全球社区中成千上万名程序员集体智慧的结晶。这款浏览器以其“开放源代码”特性，在分页浏览体验、可扩展性、安全性等各个性能方面有着不俗的表现，因而受到了不少Fans的青睐。“搜狐奥运火狐浏览器”正是基于火狐浏览器的“开源”特性，在Firefox 3.0版本上专门为中国网民打造的一款奥运专用互联网浏览器。为了充分展示火狐浏览器的个性化和自定义特性，发布会现场还设计了极富创意的“火狐浏览器奥运皮肤”创意Party环节。



网络帮

第六届网博会即将召开

7月10日，文化部在其主办的第六届中国国际网络文化博览会新闻发布会上宣布：第六届中国国际网络文化博览会将于10月23日～10月26日在北京展览馆举行，目前网博会的各项筹备工作已全面展开。中国国际网络文化博览会是由政府主导的规格最高、影响力最为广泛的网络文化博览盛会，此前已成功举办5届。今年网博会的主题为“网络连通世界，创新引领未来”，口号是“为文化插上网络的翅膀，为网络注入文化的灵魂”。网络音乐盛典继上一届成功举办之后，今年将继续以“音乐的回归”作为活动主题。据介绍，本次网博会在举办大规模展览的同时，还将举办网络文化发展高峰论坛和丰富多彩的主题活动，主题活动包括网络音乐盛典、网络文学经典盛会、博览会吉祥物设计征集等。本次网博会由文化部、科学技术部、工业和信息化部、国家广播电影电视总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团中央、北京市政府共同主办，由文化部文化市场发展中心承办，中文发国际文化交流有限公司运营。





硬件店

爱国者双核MP5，启动高清视界

2008年7月1日，华旗爱国者发布全球首款双核“爱国者MP5”——MV5920。华旗爱国者移动影音事业部总经理魏勇在会上表示，高清是数字电视发展的大势，更是便携式多媒体播放器提升整体品质的大势。经过一年的潜心开发，爱国者针对人们最为关注的高清问题进行改进，利用高清图像加速器和系统整合加速器集于一身的双核处理器提升MP5的运算速度和影像解析能力，使MV5920的视频播放真正达到了高清720P（1280×720）的标准。此次推出的爱国者MV5920是继P881、E898等型号的MP5之后，又一款支持RM/RMVB全格式播放功能的MP5新品。



爱国者发布MID产品

2008年6月26日，爱国者在北京国际新闻中心（BIMC）举行新品发布会，正式推出首款基于英特尔迅驰凌动处理器技术的移动互联网设备（Mobile Internet Device, MID）。爱国者总裁冯军表示，此产品的发布，标志着移动互联网时代的开启。英特尔公司全球副总裁、英特尔中国大区总经理杨叙以及爱国者MID的多方供应商出席了本次会议。冯军在现场以“厚度不到一枚硬币”“重量不足一瓶矿泉水”“大小用手轻松掌握”来形容爱国者MID的轻巧，又通过收发邮件、QQ聊天、淘宝购物等形象地展示了MID访问互联网的整合功能。



华硕助力中国国家击剑队再创佳绩

2008年7月11日，华硕电脑再度携手中国国家击剑队，在国家体育总局自行车击剑运动管理中心训练馆举行“亮剑2008·中国赢——华硕助力中国国家击剑队再创佳绩”发布会。来自国家体育总局自行车击剑运动管理中心、中国击剑协会和华硕电脑的领导，华硕电脑经

销商和用户代表及媒体记者出席发布会。据悉，华硕笔记本和易PC将作为2008中国国家击剑队专用产品，与中国“剑儿”并肩征战奥运赛场。



AMD“我为三核狂之芯视界大革命”



2008年7月4日，由AMD与搜狐主办、全国11家网站协办的“AMD我为三核狂之芯视界大革命”北京赛区决赛在北京千禧酒店举办。通过网上海选入围的北京80强选手及亲友团齐齐到场，惠普作为独家赞助商提供了基于三核AMD羿龙处理器的惠普g3438cn电脑作为决赛用机和冠军大奖，同时神州数码、昂达与迪兰恒进提供了三核处理器、主板和显卡等丰厚奖品。经过激烈争夺，任某IT公司系统工程师的张喆获得了北京赛区冠军。

爱普生推出家庭投影机



近日，爱普生发布了一款入门级家用投影机EMP-DM1，它采用了All in one的设计理念，将投影机、音响、DVD播放器汇聚一身，机身轻巧配有便携提手，并提供了天花板投影功能，可在小空间内提供大画面的享受。

市场参考价：6888元

华硕发布2008液晶新品

2008年7月10日，华硕电脑在北京电影制片厂特技棚举行主题为“品味三国 无限晶彩”的晶品LCD 2008新品发布会，借时下当红影片《赤壁》中三个颇具人格魅力的人物形象，推出了以MK241H、LS221H、VK192D三款匹配三国人性格魅力的LCD新品，其中MK241H天生大气（24英寸宽屏）和超人智慧（HDMI、摄像头）与诸葛亮十分相似，LS221H的华贵外观和气质（皮革工艺）与周瑜如出一辙，小乔更是与VK192D的纯白机身+粉色花纹的娇媚气质相呼应。

英特尔掀高清电影游戏旋风

2008年7月11日，著名芯片制造厂商英特尔携手中影集团、国内著名网络游戏开发运营商完美时空以及多家OEM厂商，在暑假期间启动一次大规模的《赤壁》电影及《赤壁》网游的推广活动。英特尔及其授权十余家OEM厂商将在部分网络营销、店面推广、官方网站等视觉画面均将使用赤壁人物形象，国内各主要电脑城内参与活动的店面，将演示《赤壁》电影高清片花以及播放《赤壁》游戏演示版本。

记者言

也谈诺基亚并购塞班



■本刊记者 生铁

听说诺基亚要全资收购塞班（Symbian）公司了。其实此前塞班早已和诺基亚密不可分，诺基亚拥有该公司48%的股份。那么诺基亚全资收购塞班的目的是什么呢？我想不了解内情的用户也完全可以理解——在这个时代，硬件不是企业生存和发展的决定性因素，而软件系统的标准才是决定性的。

诺基亚在7月宣布，将从索尼爱立信、松下、三星、西门子等公司收购塞班另外52%的股份，折合成现金约为2.64亿美元（每股购买价3.647欧元）。收购之后，塞班的Symbian 60系统的软件知识产权将归Symbian联合组织所有，索爱与摩托罗拉还要向该组织提供UIQ系统技术，日本最大的移动通信运营商NTT DoCoMo向该组织提供基于3G网络的MOAP技术资产。Symbian联合组织会将把这些技术整合为一个完整平台，使用通用的UI架构，并从Symbian联合组织开始运作的第一天起免费向所有成员提供该系统授权。组织成员未来将继续对该开放平台进行后续开发，并公布部分组件的源代码。

NOKIA
symbian

虽然我们大多数人都习惯使用Symbian操作系统，但我们会发现这个操作系统并非手机操作系统中最完美无缺的。它的操作并不比Windows Mobile省事多少，而老一套的操作界面对用户的吸引力也比不上iPhone的操作系统。但是商业上的优胜劣汰从来不是以用户感受作为唯一决定因素的。由于受到世界上最主流的手机生产商和电信企业的支持，塞班的智能操作系统无论是在中国还是在全球，都以超过60%的占有率在手机操作系统中占有绝对优势。

整合后的Symbian操作系统将具备Linux和Windows Mobile等其他操作系统的优势，而Symbian联合组织的授权机制也将使诺基亚占有压倒性的优势。到那时Symbian不再是个操作系统，而是一种标准——一种在中国几乎所有高科技企业都特别稀缺的资源：标准。

三国时代是一个铭刻于国人灵魂深处的特殊历史时期。《三国演义》是一本风靡海内外数百年的畅销小说。《三国争霸》则是由起凡游戏自主开发的风格独特、爱好者众多的电竞网游。以上三者的共同点是——精彩！



PK无极限

《三国争霸》演绎属于自己的三国历史

三国时代的精彩源于众多千古风流人物的本色演出，《三国演义》的精彩出自写手罗贯中大师的生花妙笔，而《三国争霸》的精彩则来自游戏匠心独到的设置与无数玩家的倾情演绎。

汉贼推倒皇叔，还是皇叔反推汉贼

《三国争霸》作为一款操纵单英雄作战，以推倒对方大营为目标的电竞游戏，无论画面场景、游戏设置还是英雄技能，都与三国背景相当契合。





玩家可以选择代表蜀国或魏国出战，游戏支持从1对1的单挑到5对5的团战。蜀、魏各有16位大家耳熟能详的英雄可供选择。玩家还可以在中立酒馆里雇佣吴国或其他势力的英雄，貂婵、大乔、小乔等美女也都是明码标价的哟。

拥戴哭哭啼啼的刘备恢复汉业，或是追随雄才大略的曹操一统天下……皇叔还是汉贼，这是一个问题。历史上的英雄豪杰们早已作出了自己的选择，玩家又将何去何从呢？

在作出选择之前，不妨看一看最新的战绩排行榜。此刻，魏国在5对5战局中的胜率达到了51.54%，稍稍压过了蜀国。而关羽则以日斩24万人的恐怖战绩位居英雄杀人排行榜的首位。

CEWD奇招迭出，五虎上将对抗五子良将

《三国争霸》中的英雄分智力型、力量型、敏捷型3类。智力型英雄以诸葛亮、荀攸等谋臣为代表，力量型英雄以关羽、许褚等猛将为代表，赵云、于禁则是敏捷型英雄的代表。



英雄豪杰各有自己独到的招数，而招数的快捷键都是CEWD，操作起来十分方便。譬如张飞的技能动地躲（C）、狂暴（E）、硬汉（W）、万夫莫敌（D）个个威猛无比，非常符合长坂桥头喝退曹兵百万的猛将形象。

在团战中，各英雄技能的配合相当重要。游戏中丰富多彩的道具系统也极大增强了战斗的激烈性。装备了玄武斧、恶鬼锤的蜀国五虎上将与装备了七星剑、擎天甲的魏国五子良将对抗，技能的释放必定令人眼花缭乱。

历史无法乱斗，游戏可以随机

历史总是充满了遗憾，三国的历史更是如此。自从《三国演义》成为畅销书以来，就有无数人慨叹：见不到诸葛智斗郭嘉，典韦大战张飞，真乃人生的的遗憾之一啊。可以推测，他们人生的遗憾之二则是见不到关公战秦琼，孙悟空决斗变形金刚……

让历史的遗憾在游戏中得到弥补，在《三国争霸》里，大家可以用PK实战来评估着诸葛的“卧龙光线”与郭嘉的“冰河爆裂破”哪个更强、张飞的“万夫莫敌”与典韦的“妖火”哪个更实用。





历史早已写好，不可重来。诸葛亮与司马懿没有机会共同运筹帷幄，许褚与魏延不能在同一旗帜下并肩杀敌，典韦也不会与张飞一起喝酒误事……然而，《三国争霸》的随机模式却让种种不可能成为可能。在随机模式下，玩家在开局时会由系统自动分配英雄。在这种情况下，曹操与刘备将有可能联手对付孙权。

滚滚长江东逝水，浪花如何淘尽英雄？《三国争霸》现已吸引了700万名玩家注册，同时在线人数达到10万，并有14 000个公会及18 000支战队加盟。酣畅淋漓的战斗，每天都在发生，每个人都可以演绎出属于自己的三国历史。

更多精彩内容，请访问《三国争霸》官方网站：www.7fgame.com

2008年下半年，久游网《SD敢达Online》将上市的重磅消息一出，引起了国内无数敢达迷的关注。《SD敢达Online》这款产品由BANDAI KOREA企划，韩国上市游戏研发企业Softmax公司开发。游戏的原型作是早在1979年起推出，并在20多年来连续推出了20多篇系列作品的超人气动漫《机动战士敢达》。据悉，这款游戏至少会推出300种以上的机器人，并且随着敢达动漫新系列的推出，往后也会陆续更新追加更多的机器人……

相信敢达迷们听到此已经在咽口水了吧？别急，让我们走进这款人气网络游戏，看看它吸引我们的地方到底在哪里。



SD敢达Online

一、各具特色的游戏模式

这款产品与CS类似，游戏中人物控制所使用的键位也相同，游戏中两种模式供玩家自行选择：



1.任务模式

练习模式：新手玩家熟悉游戏操作，了解游戏玩法的模式。

合作任务：玩家协作进行游戏，完成指定任务，就能获得特殊机体奖励的模式。

单人任务：玩家单人完成挑战任务，就能获得特殊奖励的模式。

2.对战模式

多人对战：支持1v1、2v2、3v3和4v4对战，属于玩家之间的多人对战模式，有死亡竞赛和小队队战两种模式。

公会战：在专用公会服务器上进行的对战模式，限时开放给玩家。

二、别具一格的游戏特色：

操作简单、轻松上手，个别特殊机体还可以进行变形与狙击。

三、敢达名角色总动员

RX-78-2敢达



登场作品：机动战士敢达

主要搭乘者：阿姆罗·雷

地球连邦军为了同吉昂公国军对抗，启动了逆转战局的V作战。这台RX-78-2敢达便是此计划的最终成果。敢达采用新型月神钛合金装甲，并且将光束兵器实用化，使其在战斗力上远凌驾于吉昂公国军的MS。这台敢达伴随阿母罗·雷少尉的成长，击破众多吉昂军王牌，数次将白色要塞引向胜利。在后世同阿母罗一起被传颂为英雄一般的存在。

MSZ-006 Z敢达



登场作品：机动战士Z敢达

主要搭乘者：卡缪·比旦

幽谷为与提坦斯对抗，借助阿纳海姆电子公司技术开发的可变MS，变形后拥有MA同等的高机动性能和大气突入能力。除了光束步枪等标准配置，这台机体还装备有高能米加粒子发射器，这项武装不仅专为强化炮击战准备，还可以作为近距离格斗兵装使用。

闪光敢达



登场作品：机动武斗传G敢达

主要搭乘者：多蒙·火洲

新日本为第13届敢达擂台大赛开发的机体，以第12届大赛时期的新日本代表机体作为蓝本设计。在本机的搭乘者多蒙·火洲掌握的东方不败流格斗技的操纵下发挥屡战屡胜的优秀战绩。闪光敢达会根据搭乘者的感情变化而变化模式，有普通模式、战斗模式、伴随搭乘者的愤怒到达顶点后发动的超级模式一共3个形态。

GAT-X105空战强袭敢达



登场作品：机动战士敢达SEED

主要搭乘者：吉良·大和

地球连合军所属国之一的大西洋连邦为对抗扎夫特军用MS，提出GAT-X的开发计划。这台机体是该计划5台敢达的其中一机，本体以对实弹抗性特效化的相转移装甲为构造，追加换装用的空战背包后使其拥有其他机体无法媲美的高机动性。





从SS时代的《机动战士敢达Blue Destiny》，到街机《机动战士敢达Seed Destiny》都受到过玩家们的一致好评。相信本作凭借结合Action Game（动作）以及FPS（主视点射击），并为当代流行的SF主流机器人作品专门设计的独特机器人对战模式（Robot ACT），必将延续各平台的敢达游戏经典，满足中国数百万“敢达迷”的愿望。随着此次官方网站的上线，相信《SD敢达Online》的游戏首次测试将很快与广大游戏迷见面。 P



常言道：胜者为王，败者为寇。只有真正的王者才能体验到胜利的殊荣。新版本《龙影》中，玩家可以到特定的场景进行PK大比拼，看谁可以问鼎中原，成为一代《龙影》王者。竞技场是《龙影》目前开放较大的一个游戏系统，在竞技场中有着许多不同的功能，使玩家在竞技场内能获得更大的发挥空间。

《龙影》铁血竞技场 玩竞技显实力

等级到达40级，是进入竞技场的基本条件。为了使“竞技”更加公平，《龙影》竞技场设有等级划分，只有相近等级范围玩家才能进入同一个竞技场。每个竞技场可同时容纳50名玩家，人数有限，所以每位玩家在竞技场公开报名期间就要事先准备了。另外，《龙影》竞技场是以NPC传送的方式进入，NPC的位置就在两大阵营各自的主城中。





竞技场开始后每场的时间为30分钟，一旦开始后直到结束前5分钟，任何玩家都无法进入竞技场。并且在每场结束前会出现一个强悍的Boss等待着玩家们，Boss意味着巨额经验与稀有物品。

你觉得练级很枯燥？你对任务已经厌倦？你想体验爽快刺激的PK？

竞技场的开放意味着《龙影》的游戏方式又有了新的变化，玩家们的选择更为广阔。

你梦寐以求的荣誉、头衔、装备、高额经验，一切的一切都将在竞技场中得到满足。

磨刀霍霍 竞技场风暴即将上演

竞技场究竟是如何吸引了众多玩家的目光？它的魅力又在哪里？下面将揭开竞技场的一些奖励方式，同时也让大家的王者之路更为顺利。

巨额经验等你来拿

游戏中的经验值对任何玩家来说都是至关重要的数据，《龙影》角色的成长离不开大量的经验值。如今竞技场即将来临，作为与其他玩家搏斗后的胜利者，你能获得丰富的经验值，这是胜利的象征，同样也是奖励。在一场竞技中倒在你剑下的玩家越多，你的每次经验奖励都会得到递增，奖励最高的时候相当于杀一个普通怪物的10倍经验。如果你的角色够强悍，竞技场将成为你角色成长的摇篮。



另外在竞技场的地图内会不停地刷新宝箱，这些宝箱会随机出现在地图中的每个角落。获得宝箱的玩家同样能获得一定数额的经验值，并且每段时间会有一个巨额经验的宝箱出现。RP好的你遇上了它将会发生什么呢？所以对PK信心不足的玩家也不要放弃，因为你们同样有机会获得奖励，机会属于每一个人！



不用再为“荣誉”而烦恼

荣誉商店的来临对每位玩家而言是天大的好消息，然而如何积累荣誉值是如今玩家们最为苦恼的事情。竞技场的出现即将打破大家的困扰，它将成为兵家的必争之地。

双方阵营的玩家都会为此而争夺不休，所以击败敌对阵营的玩家将是首要任务。无数的“荣誉击杀”即将在《龙影》竞技场内上演，而强大的你，将获得无数的荣誉值。

超强Boss，稀有物品、高级坐骑，鹿死谁手

竞技场每一轮为30分钟，当每轮进行至尾声时，在竞技场的地图内会出现一个非常强悍的Boss。当然，此时出现的Boss犹如圣诞老人般会给玩家们带来盼望已久的“宝贝”，但前提是将其击败。



此时的玩家们必须同心协力共同击败眼前强大的敌人，但世事却难尽人意。也许会有玩家把握时机乘火打劫，所以身陷危境的你需要更多的机智与灵敏处理突发的情况。Boss所挟带的宝物究竟会花落谁家呢？



《龙影》竞技场将是一个让人又爱又恨的地方。爱的是竞技场那丰盛的奖励，荣誉、物品、经验，让无数玩家为此而疯狂。恨的同样也是荣誉、物品、经验，让无数玩家为此舍命拼杀。虽然爱恨交加，但毋庸置疑的是，竞技场将成为孕育《龙影》王者的温床。如今玩家们都已经磨刀霍霍，你准备好了吗？新的战斗即将上演，让我们拭目以待！P



为你而改变的新形态网络游戏——《梦幻龙族》

如果你是一名资深的网络游戏玩家，相信一定不会忘记这样一个经典的游戏——《龙族》，这一款曾经风靡一时的大作至今仍旧为许多的玩家所牢记。如今，当年开发《龙族》的团队重新聚首，又为玩家们带来了新的作品——《梦幻龙族》，并准备缔造又一个网络游戏中的经典。不过，游戏的设计者们非常清楚：时代已经改变，玩家们的需求也发生了变化，所以他们也在《梦幻龙族》中进行了大胆的创新与尝试。《梦幻龙族》的最大特点，就是在于它是一款“新形态”的网络游戏。那么，这种新形态具体是如何表现的呢？

一、新形态的虚拟世界

首先，《梦幻龙族》在游戏虚拟世界的表现上做了新的尝试：在《梦幻龙族》中，历史性的加入了季节系统，也就是说，游戏中可以模拟出真实的四季变幻的效果。这样，即便是同一个游戏场景，在不同的季节下，也会有完全不同的景色，比如春天是万物复苏、百花齐放，到处生机勃勃；夏天是阳光灿烂、风和日丽，四处明媚动人；秋天是满眼金黄、谷物丰收，一派收获的景象；冬天则是白雪皑皑、银装素裹，大地披上冬衣……再加上日本动画电影大师宫崎骏式的画面风格，使得《梦幻龙族》中的虚拟游戏世界，既有真实的感觉，又有浪漫的超现实，让网络游戏中的虚拟世界变得更加的丰富多彩。

二、新形态的战斗方式

战斗是网络游戏中不可缺少的重要元素，也是广大玩家们评判一款游戏好坏的主要依据。为了让玩家们在《梦幻龙族》中获得不一样的战斗体验，游戏的设计者在游戏中创造了一种网络游戏中的新形态的战斗方式。玩家们可以选择不同的职业，而这些不同的职业将会有自己独特的战斗技能。最重要的是，玩家们可以连续使用这些技能，施放强大的连续技杀招攻击敌人。在强大的攻击下，敌人可能会被击倒在地，甚至是打飞到空中，但这时，你仍旧可以继续攻击，让你的连续攻击次数不断增多，直到彻底消灭敌人。在这种战斗系统下，玩家们可以充分享受到畅快的游戏感觉，获得其他网络游戏中没有的超快感。

三、新形态的社交活动





在网络游戏里，社交是核心的环节。正是因为网络游戏具有一般游戏不具备的玩家互动性，才使得它获得如此多支持者。为了丰富玩家们在游戏中的社交互动，《梦幻龙族》中采用了许多新鲜的游戏元素，其中最具代表性的，就是玩家们可以在游戏创造自己的家！在《梦幻龙族》里，这个家的概念是很实在的，因为玩家们可以首先获得一个属于自己的空间，然后还可以自由的利用各种素材装饰自己的小屋。当你为你的家里设计好地板、墙纸、家具的搭配后，还可以邀请其他玩家来你的小屋做客。由此可见，《梦幻龙族》中的家绝对不是浮于表面的鸡肋设计，而是真正可以丰富玩家们的社交活动。相信这样一个系统，也一定可以让玩家们获得更多的快乐。

四、新形态的宠物养成

在《梦幻龙族》中，宠物系统将会是又一个值得玩家们期待的亮点，因为在游戏中，宠物将会发挥相当重要的作用。玩家们可以骑乘自己的宠物来提高移动的速度，也可以让宠物帮助自己战斗，提高自身的战斗能力。不过，一个好宠物需要玩家们精心的养成，《梦幻龙族》中就将宠物的养成与家的系统结合在一起。在家里，玩家们可以观察宠物的成长状况，并按照自己的需要来强化宠物某方面的能力。由此可见，玩家们将可以在《梦幻龙族》的宠物养成中获得更多的游戏乐趣，体验这种新形态的宠物养成方式。

值得一提的是，《梦幻龙族》中虽然设计了大量的新形态游戏元素，但每一种设计都是有着它存在的价值和意义，确实可以满足玩家们的需求。这样的设计理念就可以让这款游戏避免出现为了求新而求新的状况，也就从根本上提高了本款游戏的品质，确实是本年度不容错过的一款网络游戏产品。P

2007年7月19日，盛大网络与全球领先的互动娱乐软件开发商和发行商THQ Inc.（NASDAQ：THQI，以下简称THQ）宣布，双方将共同开发全球首款即时战略网游《英雄连Online》（官网：coho.sdo.com）。而今，在千万玩家的期待之下，这款史诗大作终于揭开神秘面纱，爆出惊人内幕。

全球首款即时战略网(MMORTS)——《英雄连Online》



结合MMO元素开创即时战略网络化新潮流

在MMORPG(大型多人在线角色扮演)网游盛行的今天，相对小范围的RTS（即时战略）对战，并不足以真正体现大型网络联机的乐趣。这也在一定程度上造成RTS游戏对网游的式微。

可喜的是，正在研发阶段的《英雄连Online》为我们带来了一些新的希望。该游戏将MMO成长与RTS对战这两套差异化的系统被有机的结合在一起，并让对战更加具有策略性。和传统MMO游戏类似，《英雄连Online》中，用户也会扮演特定的角色，随着参战经验的增加而提升等级，以此学会更多的技能，使用更强大的武器，统帅更多的军队。



运用完美画面 真实再现恢宏二战

《英雄连Online》涉及海量地图，全景呈现二战时广阔的欧洲战场，力图带给网络游戏玩家更加精彩的即时战略游戏体验，让玩家在二战的考验中不断成长，在广阔的欧洲战场上通过多人合作任务、玩家间的对战等新模式来把自己的角色从士兵一步步地提升到将军。

为了达到完美的画面效果，游戏采用Relic的新一代引擎Essence，并且从Havok物理引擎中汲取了不少经验。在《英雄连Online》中，就像真实的战争一样，所有的环境物体都可以被战火摧毁：木房子可以起火、石砌的街道受热会变黑，甚至连低矮的土坡都可以被炮火炸平。而战场的各种真实经验也得到完整展现：士兵获得环境掩护能有效减轻敌人的进攻伤害、坦克的背部装甲要承受更多打击……总之，在《英雄连Online》的游戏中，玩家将被真正带回到那个烽烟四起的二战岁月。



游戏中的诺曼底海滩和现实中的对比

引进丰富军种 构造万变技能组合

《英雄连Online》目前有6个不同的军种：同盟国的空降连、步兵连、装甲连，轴心国的闪电战、恐怖学、防御学。军种是作为指挥官（也就是玩家扮演的角色）的属性出现的。



不同的军种在作战时的能力和战术不同，并拥有完全不同的、个性非常鲜明的技能树。空降连的技能以空投和空袭为主，装甲连的技能主要用于提高坦克、车辆作战能力，步兵连的技能以提高步兵作战能力为主，闪电战的技能侧重于快速突袭，防御学的技能主要用于提高阵地防御能力，恐怖学技能则大多是心理战术和强大的威慑型武器。不同的军种、不同的技能组合，可以变化出无穷无尽的战术。

但这种设定，却完全是建立在高度平衡的基础之上，没有任何一个技能可以“独霸天下”，即使是德军引以为傲的虎王坦克，也不一定能对抗盟军猛烈的空中轰炸。相生相克的动态平衡规律从游戏设计之初便一直延续。



每个军种都拥有丰富的技能树系统



步兵连远程炮火支援的效果



《特勤队》作为一款Q版休闲射击网游，自然有着一批休闲玩家，他们正是需要这样轻松愉悦的游戏环境来释放，来娱乐。《特勤队》可爱的Q版人物，幽默搞笑的真人配音，加上玩家战场上有意无意的搞怪天赋、休闲本领，令本已色彩缤纷的战场又增添一份真实的活力。

雷死人不偿命！战场Q事件

让我们抱着休闲的心情来看看玩家亲身经历的点点滴滴，屏幕后你是否也在微笑？

战场片段No.1 护士竟“偷摸”狙击PP

大家都知道狙击手素有“一箭封喉”的外号，某次任务中，只见其一枪一个敌人，帅到极致，让一旁的护士兵羡慕不已，于是也学着他的样子一枪一发子弹，谁知平时打不准的她，这两枪都精准过人，只可惜地方貌似错了，打在了趴在前方地上的狙击手的小PP上，可怜的小狙就这样被莫名其妙地往前推了两把，趴在地上直往前挫，那叫莫名啊，小护士的心里一定在想：“对不起！小狙同学，偶不是故意的。”

编者小语：其实这种方法目前已广泛应用于特勤战术中，为达到战略效果，可以适当地送上战友一程，送到敌区以便偷袭，只是要小心应用，别不小心送上了西天可不好了。



战场片段No.2 雷人最高境界之雷到自己

战斗中，一女警MM，非常奋勇，打遍天下无敌手，子弹手雷满天飞，可能已经杀红了眼睛辨不清敌我了！只听“炸死你！炸死你！”两句话音刚落，屏幕上方出现该女警MM——XX1（我军），该女警MM——X2（我军），我们队伍中的另外两名同志应声倒下，全场一片寂静，Oh my god！女警MM的手雷扔得好准啊！牺牲的两位同志，实在是辛苦了。

编者小语：什么事都得有个度，战场上奋勇过头未必是好事，雷到别人事小，雷死自己大啊，所以俗话说，看准了再下手，这才是王道！



战场片段No.3 胖子不减肥的唯一好处

任务模式里，打怪会掉道具，自然人人都想要。某次打倒一个Boss掉了一个问号小箱子，特种兵叔叔和冲锋小子都想要，可怜的特种兵叔叔，速度那个慢呀，满头大汗地走了才一半路，只见冲锋小子乐呵呵地跑到箱子面前一口气吃掉，来了个“混乱状态”，特种兵叔叔笑了，冲锋小子要哭了。是不是两个人都很可爱呢？



编者小语：人算不如天算，有时笨小孩还是很有福气的！

战场片段No.4 美女搭架子引发的尴尬

游戏里的Q版人物表情非常可爱，一会儿哭一会儿笑，一会儿汗一会儿囧，除了会喊要加血，有些血量不足的还会哭，眼泪吧嗒吧嗒的，然后跑到护士身边蹲着，一加血又笑了。时常还会出现这种场景，缺血的玩家紧跟在护士MM身后，对着她连说几次“我要加血，我要加血！”小护士都没有理睬，不知是没有医疗包还是其他什么原因，总之，可怜了我们这位贫血的朋友，这么真诚都没人关心。

编者小语：《特勤队》的可爱小人，都是有生命的，他（她）们会哭会笑会愁会零，还会尴尬，所以你怎么舍得让他（她）难过呢？



《特勤队》的战场上激烈的枪战火拼到处都是，好笑好玩的趣事也随处可见，这都源自于其超级卡哇依的Q版造型，也源自于元素丰富的射击背景，更源自于玩家们一颗善于发现快乐、制造乐趣的心。难怪常有玩家说：“玩《特勤队》，在屏幕后的我，不是微笑，而是狂笑。”P

网址：www.17tqd.com



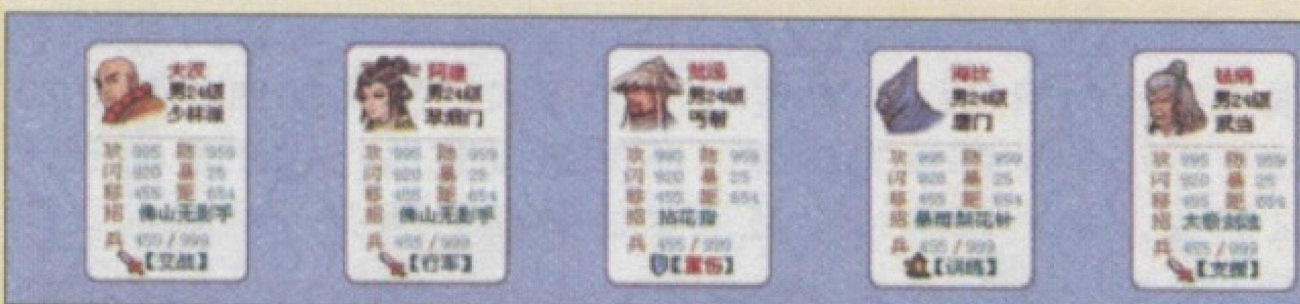
天下之势，风云变幻，波谲云诡。多年前秦桧以莫须有之罪名致岳飞于死地，金主完颜亮欺宋国无人，养兵多时，蠢蠢欲动，终亲率大军南下，吞我中原之地。南宋朝廷主战派与主降派争执不休，致使失地渐多。同时，金国国师完颜宏烈创立天忍邪教，意图颠覆中原武林。国家兴亡，匹夫有责，以武林盟主独孤剑为首的正派武林，欲挽狂澜于既倒。



那一“剑”的情缘
——《剑侠情缘Web》先睹为快

中原，有无数平静祥和、与世无争的小村庄。金兵的南下，却使得这些小小的村镇也不得安宁。各门各派为了扩大势力，都派出高手四处招揽根骨俱佳的年轻人，以培养成己派的栋梁。而各大门派弟子纷纷下山历练又使江湖上颇不平静。是随波逐流，醉生梦死，还是带领村民抗击外敌，又或者招募武林高手成就江湖霸业，作为村长的你也在踯躅。一天，在你的村子中来了个年轻人……

熟悉的故事将大家心中对《剑侠情缘》的追思全然唤醒，就在大家依稀回忆儿时敲着键盘走地图的经典游戏的时候，《剑侠情缘》再推力作，网页游戏版的剑侠已经悄然步入制作期，即将在第三季度内火爆上线。



据悉，《剑侠情缘Web》是由金山软件有限公司提供版权，由中国网页游戏第一平台51wan（我要玩）进行开发和运营的武侠策略型网页游戏。

这是一款以网络游戏《剑侠情缘Online》为题材的武侠游戏，它拥有独特的视角，简约的养成策略和丰富的战斗策略决定了其在众多同类游戏中鹤立鸡群。熟悉的背景故事，简洁的画面表现，轻快的操作模式，让玩家轻松的对本游戏产生亲切感和熟悉感，非常容易上手。

玩家无需下载客户端，只需要拥有一台装有网络浏览器并联入互联网的电脑即可通过浏览器完成游戏中的所有操作，尽情体验游戏乐趣。游戏的操作十分简单，只需要通过鼠标的点击即可进行城寨的建设与发展，建造强大多变的防御设施，培养独具个性的侠客。在游戏中，每个玩家都将是独具个性的领头人，带领侠客啸傲江湖。

相比于传统的网络游戏和单机游戏，《剑侠情缘Web》固然存在着游戏画面和声光效果上的劣势，但由于网页游戏本身的特点和“剑侠情缘”这一中国武侠游戏第一品牌的多年沉淀，游戏熟悉的背景故事，丰富的游戏内容不禁让广大玩家为之瞩目。



在《剑侠情缘Web》的世界里，有着十大门派、50多种风格各异的侠客等待着玩家去培养，完美的再现了中国武侠文化中的门派侠客体系。作为城寨的主人，玩家需要控制这些侠客完成攻击、防御、收徒、授徒等复杂的任务，量才适用。对侠客进行有策略的搭配和使用决定了城寨战斗能力。在《剑侠情缘Web》的世界中，只有理解了侠客的玩家才能立于不败之地。



玩家还可以根据各自的门派建立不同的特色建筑，通过建设包括资源生产、资源储备、技术研究、门派办事处等大类总计几十种的建筑来发展个性化的门派。

独特的游戏方式，便捷的操作过程，丰富的游戏内容集于一身；体验南宋末年剑侠世界的恩怨情仇，驰骋热血激荡的宋金战场，快意江湖，笑傲武林，成为民族的英雄……《剑侠情缘Web》无疑是2008年最值得期待的游戏之一。

附：《剑侠情缘Web》六大卖点：

1.玩家无需下载客户端，只需要拥有一台装有网络浏览器并联入互联网的电脑即可通过浏览器完成游戏中的所有操作，尽情体验游戏乐趣。

2.熟悉的背景故事，简洁的画面表现，轻快的操作模式，让玩家轻松地对游戏产生亲切感和熟悉感，非常容易上手。

3.游戏内容丰富，十大门派，50多种风格各异的侠客，数百种不同类型的兵刃装备等待着玩家去探索。

4.战斗方式独特，游戏模拟古代侠客的战斗方式，完整表现了侠客收徒、授徒的过程，战斗更是有高手过招，一招即分生死的感觉。再加上简单的数值关系和可控的战斗片段，让战斗变得更加具备策略性。

5.建造个性化的城寨，在纷扰的乱世中表现自己的那一抹亮色。

6.丰富的物品收集和多样化的侠客培养系统以及成邦立派等游戏内容和新玩法能带给玩家持续的游戏追求。P

在《梦想世界》的高级PK战中，血宠正逐渐的淡出舞台，究其原因我们不难发现，在目前这个暴发力横行的战场上，血宠的生存能力实在是太孱弱了。一个高攻战士，几乎可以在一个回合之内秒掉对手的一只血宠。大家辛辛苦苦花高价打造的高级强壮、高级防御等貌似强大的血宠，很多时候甚至还没来得及出手便翩翩地飞离了战场。在一场大型的高级PK中，我们会发现，攻宠在里面发挥了相当强劲的作用，本文就是专门探讨如何选择适合自己的攻宠。

对于普通玩家，笔者推荐经济适用的青蛙侠客、大力鬼王、狼勇士。



《梦想世界》
——如何打造属于自己的攻宠

1.简单型

焦点技能：追击+迅捷

推荐加点：4力1敏或者3力1敏

关键字：群P

适合宠物：任意高攻资质的宠物

我们先撇开等级这个话题，很多人都盲目追捧高级宠和追杀。实际上这个技能并不是想象中的那么好用，而且性价比相当的低，很简单，没多少人会有那么蠢，也没有BB血会那么低让你一次打死还追。如果说这类宠还有些用，在挑环怪或烧双的时候，NPC才会不遗余力地让你狂追击。这类型的宠基本都是速度，不过妄想靠一次追击打倒两个对手的玩家还是多动点脑筋打点其他的宠吧，毕竟花大的价格买本追击，还不如花400万买个追击+迅捷的双护符做辅助技能来得合算。

实用指数：★★

2.高防型

焦点技能：高防御+强壮+神佑

推荐加点：4魅1体

关键字：钢板

适合宠物：耐力资质高的，例如青蛙侠客

这类以加耐为主的高防血宠，严格来说这种应该叫盾。如钢铁般强硬，任你伤害再高，我自岿然不动。这种宠物适用于过环怪和单挑物理门派时用，不过实用性不是很大。

弱点：血少攻低，一个修炼高+武器好的打下差不多掉50%的血。

实用指数：★★☆

3.普及型

焦点技能：高神佑+高强力+高连

推荐加点：看资质而定

关键字：神佑

适合宠物：雪凤凰、大力鬼王

最适合穷人家孩子的还是雪凤凰，随便抓一只基本都带高神佑。甚至有的人抓了一个70多级的野生凤凰，也凑合带上了战场，结果居然也像模像样。不能否认，这个技能几乎成了复活宠的代名词和标志，尽管它复活出现的频率是那么的可怜。目前此类兽诀市场价炒到了上百万元，如果有钱还是打终级神佑吧。雪凤凰不适合做攻宠，很难抓到有攻击资质很高的雪凤凰，难得两全齐美。笔者推荐大力鬼王，大力鬼王在攻击资质上一直不错，鬼魂属性也很适合战斗复活，等级到65时可以考虑带一只。

实用指数：★★★

4.死亡型

焦点技能：鬼魂

推荐加点：敏体耐

关键字：死亡禁锢

适合宠物：带鬼魂技能的

目前在高级玩家中盛行的死亡骑士攻宠，一般同时打本高级连击。幽灵技能是每4回合自动复活的，高级连击则是辅助攻击，看重的还是鬼魂这个技能。在《梦想世界》里，单次PK最多只能召唤5只宠物，如何能让宠物无限次死而复生，也成为了破对方高攻战术的一把利器。相对来说，死亡骑士的资质并不适合做攻宠，这就意味着需要更良好的技能来弥补，鬼魂性质是不可少的，另外一本高敏捷可以让你的BB速度快得多，最后一本高强力可谓锦上添花，攻击好上加好。当然，要想成功打上这三个技能而不掉鬼魂简直要RP超级爆发。个人意见：能成功打上高连和高强力就OK，鬼魂相对高级神佑来说便宜得多了。

实用指数：★★★★

5.全能变态型

焦点技能：终级神佑、终级连击、终级强力、终级偷袭、终级必杀、追击等双护符

推荐加点：爱咋加咋加

关键字：有钱

适合宠物：无

最后一类是以变态为主的炼妖产品，简称变异。笔者见过一个合成出来的8技能影狼，还没带护符。这类宠物比较花钱，炼出4个以上技能之后猛砸书，完全是看玩家的经济能力来定。当然，很多技能是后期打上去的。

实用指数：……

攻击再高的宠在战场上的回合都不会太久，要想成为一个控制战局的战术大师，你必须配备数只搭配不同的攻宠来让实现你的战术。可以说一只好的攻宠，甚至关系到全局的胜负。希望大家能从上面的拙见中学到点东西，也不枉在下的一番心血了。P

6月26日，世界领袖级Q版宠物网游《口袋西游》火爆开启飞天内测，广大玩家可以在第一时间体验到世界最庞大最具特点的宠物乐园带来的无限精彩的游戏体验，“腾云驾雾”的刺激飞天快感，和“七十二变”般随心所欲的无穷乐趣。在2008年的盛夏，《口袋西游》即将开创Q版宠物网游新时代，广大玩家将进入全新的网络游戏元年时期。




《口袋西游》
相生相克系统介绍

《口袋西游》的世界中，包含了无奇不有、变化万千的九大系别宠物，分别是：人形系、鳞皇系、木魔系、妖兽系、天空系、元素系、金属系、幽冥系和五毒系。在强大的九系宠物中，无论天上飞的、地上跑的、水里游的，还是人物造型、动物造型、妖怪造型和物体造型，这些宠物都属性九系宠物中的一种，玩家在庞大的宠物乐园中可以随意遇见自己梦想中的宠物。

在如此庞大的宠物乐园中，宠物们同样遵循着一条生存法则——“相生相克原理”，这条规律无论是对于宠物、怪物还是变身之后的玩家都是要遵循的，而且“相生相克原理”将会始终伴随着玩家的游戏之旅。更重要的是，玩家若想在游戏中始终利于不败之地，就必须巧妙合理运用“相生相克原理”，而且玩家如果能够熟练掌握住这条规则，玩家将会发挥出超乎自己及他人意想不到的威力，从而使玩家更加处于战无不胜的地位。

“相生相克原理”对于九系中每个不同系别的宠物来说都分为天敌、强敌、压制和克制4种不同的相生相克情况，并且不同相生相克反应所产生的效果也有很大区别。

天敌：从相克角度来说，在战斗过程中拥有决定性优势，被天敌相克之后很难有还手之力，最佳的选择还是逃跑。



强敌：与天敌相比较的话，相克的程度会稍微减弱一些，但还是会有比较强的相克反应，不过与强敌战斗的话，所承受的伤害会减轻许多。

压制：可以利用自身优势压制住敌人，使自己在战斗中占据优势地位，不过从相克敌人的反应来看，并没有很强的实力。

克制：完全克制住自己的敌人，不给敌人没喘息的机会。战斗过程中，基本上不会受到敌人的具有威胁的攻击，击败敌人会是件很轻松的事情。

在熟悉了游戏中所设置的“相生相克原理”之后，广大玩家一起来认识一下九系宠物对应自己相生相克的宠物，这样也可以让玩家在游戏中面对不同敌人的时候能够及时做出最佳、最有效的对应措施。

人形系：天敌——幽冥系、强敌——金属系、压制——妖兽系、克制——五毒系

金属系：天敌——元素系、强敌——幽冥系、压制——鳞皇系、克制——人形系

幽冥系：天敌——木魔系、强敌——天空系、压制——人形系、克制——金属系

天空系：天敌——鳞皇系、强敌——妖兽系、压制——五毒系、克制——幽冥系

妖兽系：天敌——人形系、强敌——鳞皇系、压制——木魔系、克制——天空系

鳞皇系：天敌——金属系、强敌——元素系、压制——天空系、克制——妖兽系

元素系：天敌——五毒系、强敌——木魔系、压制——金属系、克制——鳞皇系

木魔系：天敌——妖兽系、强敌——五毒系、压制——幽冥系、克制——元素系

五毒系：天敌——天空系、强敌——人形系、压制——元素系、克制——木魔系

玩家在了解了游戏中“相生相克原理”所对应的宠物之后，就可以在游戏中随意发挥此原理的作用，在应对不同敌人的时候招呼出不同的宠物来为自己迎战。当然玩家也可以通过游戏中具有原著特色的“七十二变”变身功能，使自己变身为能够相克敌人的造型，这样在与宠物的团队作战中，大大增加了战斗的获胜几率。

提供一个在游戏中战斗中的小技巧：对于玩家来说，想要完全掌握九系宠物“相生相克原理”，凭借单人的力量是根本无法实现的，这个时候玩家就需要与好友共同组队来一同完成。每个玩家可以同时携带多个宠物，而玩家也可以变身为各种不同的宠物造型，此时玩家可以完全将九系宠物收入囊中，无论应对哪种敌人都可以相克对方，获得战斗胜利的几率就会很大程度上掌握在自己手中。

《口袋西游》在世界首创“多元化宠物培养系统”的基础上，成功加入了“相生相克原理”，使游戏充满了无限乐趣。而人物与宠物合理利用“相生相克原理”，达到完美的互补，更会使玩家体会到世界顶级网游大作带来的全新游戏感受。还在犹豫什么，一起加入吧！P



数码宝贝OL是改编自超人气动画片《数码宝贝》的全球首款动漫网游大作，原汁原味还原了数码宝贝动画片的所有内容，并以种类繁多的数码宝贝系统、个性鲜明的驯兽师系统、绚烂多姿的卡片抽换系统、独一无二的对战服务器等为特色，吸引了各地大批驯兽师的加入。7月4日下午14时，随着数码大门的准时开启，一场述说友谊与梦想、充满光明与黑暗的冒险故事拉开了序幕……



热血动漫网游《数码宝贝Online》创回合制网游新时代

数码世界：延续你我的感动！

还记得随着动漫主人公的冒险奇遇而跌宕起伏的心跳吗？还记得伴随动漫角色的喜怒哀乐而流下或欢乐、或悲伤的泪水吗？还记得为了动漫人物与伙伴们的友谊与信念而感动又艳羡的心情吗？《数码宝贝Online》将带你重回这个充满友谊与梦想的奇幻世界！高贵忠诚的红莲骑士兽，威武神圣的究极天使兽，圣洁脱俗的神圣天女兽，威风凛凛的黄金剑狮兽……这些曾经在数码宝贝动画片中陪伴着主人公们惩奸除恶，忠心耿耿的数码宝贝们，将是数码世界中你最忠诚的伙伴。只要你是有梦想、有激情、有毅力的驯兽师，就能带领心意相通的数码宝贝一起进化，最终成长为强力的究极体数码宝贝。

对战服务器：国内MMORPG首创！

《数码宝贝Online》的对战服务器是MMORPG在线游戏开创的首个对战服务器，玩家可以用在“数码世界”成长的数码宝贝与其他玩家的数码宝贝进行对战，从而体验到和一般回合制网游对战完全不同的乐趣。此外《数码宝贝Online》还会在对战服务器举办对战大会，玩家可以尽情展示自己的实力，优胜者将给予“传说中的驯兽师”的称号，拥有这个称号的玩家将会成为游戏中最耀眼的明星。



对战服务器是以房间的形式展开对战的，从1:1的个人对战到5:5的团体战，玩家可以任意选择。对战模式包括个人战、队伍战、召唤战、非召唤战等，玩家还可以根据自身的等级设定终极体以下或者完整体以上，以及可以使用卡片和不可以使用卡片等模式。

讲策略重操作：享受即时回合的刺激！

在《数码宝贝Online》的战斗系统中，由于“TP条”的创造性加入，双方必须等TP条蓄满后才能发动攻击，而TP条的速度又由数码宝贝的等级、属性及战斗等级决定，因此大大增加了我方攻击次数及方式的不可确定性，也在很大程度上考验了玩家的反应力和思考能力，从而与一般回合制网游机械单一的对战规则能让玩家在回合制网游中体验到即时制网游的刺激。

在激烈对战过程中，在双方实力不相上下的情况下，卡片抽换的运用可谓克敌制胜的关键性因素了。攻击性卡片、防御性卡片、恢复性卡片……种类繁多、属性各不相同的卡片结合自身数码宝贝的特性，再在对对手数码宝贝属性及对战策略的分析下，驯兽师的逻辑思维判断能力在瞬间发挥到最大。在恰当的时机抽换恰当的卡片，是考验一个驯兽师策略思考能力的关键性难题。甚至如果你是卡片抽换的高手，在人物等级或数码宝贝等级等硬件条件暂时处于下风的情况下，也许也能够扭转战局，反败为胜。



玩家做主：我的游戏听我的！

《数码宝贝Online》的官方团队可谓最亲民了。不管是封测版本还是内测版本，都是官方融合了玩家意见和建议，同玩家“一起”精心打造的结果。官方会即时收集、记录、总结玩家从论坛、QQ、博客等反映的意见和建议，并就重要而广泛存在的问题加以讨论并及时解决，为着“把《数码宝贝Online》打造成最符合Fans心中的数码世界”这一目标而不懈努力。



目前数码宝贝已圆满结束了内测，公测版本正在紧张有序地准备当中。想要成为惩奸除恶的优秀驯兽师吗？想要实现曾经的梦想，重温过去的感动吗？请持续关注《数码宝贝Online》的最新动态。

让动漫的感动在游戏中延续吧。你就是被选中的孩子！

《新诛仙》集万千宠爱于一身，带来最神奇、最奇特的全新宠物系统，诛仙路上不再形单影只、孤单寂寞。独乐乐不如众乐乐，本人特推出全面宠物宝典与大家共享，希望每个朋友都能拥有一只可爱而强大的仙宠。



《新诛仙》家有仙宠

领养篇

领养一只宠物并不难，因为你有3种方式得到宠物：一是在人物等级大于5级的时候就会自动接到一个“宠物大师的召唤”任务。根据任务指引完成任务，就可以得到第一只宠物啦；还有，现在购买天帝宝库中的昆仑天晶进行抽奖还有可能获得冰原雪熊哦；另外，直接去河阳城宠物使者梦溪豆那里用游戏币购买也是可以得到宠物的。

成长篇

要想你的宠物与众不同甚至独占鳌头，那就要先细心研究一下它的基本属性了，才会更好着手培养。

首先不同的宠物会有不同的性格，性格不同，宠物会有与性格对应的话语。比如高傲类会时不时的蹦出来一句：“我是一只有品位的猪！”嘻嘻，很可爱吧？但是千万不要被它们的性格给欺骗了哦，真正决定他们成长品质的是其星相和特质。

诛仙世界中的仙宠拥有九大星相和13种特质。每种星相代表了一种类型的仙宠：有“挡我者必诛之”的强大攻击类、有磐石一般强悍抵抗力的防御类、有拥有命中绝技的技术类……不同星相的仙宠其资质属性的成长上限也不同，并且它们拥有的技能也有可能会完全不同。如火曜星相的仙宠气血低，看上去弱不禁风，但却拥有全星相最高的攻击资质和以攻击为主的技能，如同一柄锋利但脆弱的利剑；而水曜星相的仙宠则拥有最高防御力，并且拥有治疗和增益能力，如同一具坚固又稳重的坚盾。如果说仙宠的星相决定了其技能的种类，而特质则直接影响了仙宠技能的效果威力，其中主特质的影响要高于辅特质的影响。在光彩炫目的13种特质里，一个宠物最多拥有一个主特质，和主特质周围的2或3个辅特质。

战斗篇

可爱仙宠陪着我们游历奇幻世界，作为身边最忠诚的伙伴，不管你将遇到什么样艰难险阻，它都会对你不离不弃，永远和你一起奋战。有了自己的绝世仙宠，你再也不会一个人去迎接战斗，别看宝宝们撒娇的时候可爱无比，其实它们战斗起来也是毫不含糊的，强大的战斗力将会让你感到无比的自豪和兴奋。

在战斗中，仙宠宝宝可以通过三种方式来和我们并肩作战：一、可以把宠物召唤出来，让宝宝成为我们在战斗中最亲密的战友，与我们一起进行战斗；二、通过合体的方式，让宠物和我们自身融合在一起，利用宠物巨大的灵力来让我们自身变得更加强大，从而在战斗中更加游刃有余；三、除了让宠物和我们自身合体之外，还可以通过御宝仙术让宠物同法宝融为一体，而使法宝发挥更大的威力。



装备篇

装备往往是评定一个修真者能力最直观的标准，能够拥有精湛装备的人，其自身的能力往往也非常强大。

对于仙宠来说，装备同样是能够体现自身能力的重要标准之一。在《新诛仙》中，仙宠可以通过“宠物工坊”来自己采集材料，然后给自己制作出合身的装备哦。不过要让宝宝们打造出一身极品装备来，我们做主人的可得操上不少心，我们得时时“督促”它们去早日完成装备打造的工作。

当宝宝等级到达30级的时候，我们就得给它们下达采集物品的命令了。需要注意的是，我们一定要根据仙宠宝宝的特性在种植、伐木、狩猎、钓鱼、采矿、寻宝等等采集工作选择一种适合它的哦。术业有专攻，宝宝也不例外嘛。在采集进行的过程中，我们要时刻注意宝宝的饱食度和精通值，这两点是决定采集效率的关键。采集会消耗饱食度，所以想要多多采集就要喂饱你的宝宝了。而精通值会影响到宝宝采集的成功率，包括是否能成功采集到物品，以及采集到高级物品的几率，这些都是由精通值来决定的。想要提高精通值，唯一的途径就是让宝宝勤奋的进行采集工作。

当仙宠等级达到60级的时候，我们就可以让它用自己采集到的材料为自己制造装备了。在制造装备之前，仙宠必须通过对制造配方的学习和拥有配方所需的相应研发条件（某项生活能力的精通值达到一定程度）才能获得制造能力。此制造配方可以通过在NPC处购买、打怪掉落等多种方式获得。

好好爱护我们的宝宝吧，让它们陪伴我们在诛仙中的每一刻，用心去呵护它、教导它、指引它，让我们的宝宝和我们一起成长，当它破茧而出的那一天到来，你会发现曾经可爱无比的宝宝宠物，已经变成了一个强悍无比的守护之神——永远守护着你的最忠诚可靠的存在。

专家视点：就读上海大学 选择游戏影视动画专业为上佳

一年一度的高考已经落下帷幕，对本次考试发挥不佳未能上线的考生来说，有没有更好的途径，既能进入心仪的大学，又能就读热门专业？专家在这里提醒你：就读上海大学游戏影视动画专业，可以圆你的重点大学梦。

上海大学：全国重点名校





上海大学是国家“211工程”重点建设高校之一，是拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学。现任校长是中国科学院院士钱伟长教授。上海大学科研实力在全国高校中处于先进水平。上海大学已制定了学校中长期发展战略规划，提出了更高的奋斗目标，即发扬自强不息精神，构建绿色、文明、信息化校园，建成与上海现代化国际大都市地位相适应的高层次人才教育体系和科技创新体系，成为国内一流的综合性研究型大学。

朝阳产业 热门专业

由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务的迅速发展，三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛，相关人才需求量十分巨大。特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市，三维游戏动画专业人才更是供不应求。有统计显示，国内游戏影视动画人才更是缺口高达80万人。从事游戏影视动画开发已经成了高收入，“金领一族”的代名词。

上大游戏影视动画 专业优势明显

自2003年以来，上海大学成教学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，吸收美国、日本等国际先进教育经验，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣，2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。“上大CIA”已成为沪上领先、国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

学习环境优美 高校文化熏陶

上大游戏影视动画专业安排在环境十分优美的上海大学嘉定校区，优美宁静的大学校园为我们的学习提供了保障：全新的大屏幕液晶机房，标准的动画制作室以及实训室，舒适的标准学生公寓配置了校园网络，另外学校的运动场、图书馆也成为我们休息放松的好去处。

“学历”加“技能”

学生在学习专业技能后，可获得多项国际权威资格认证如CIA专业证书和Maya 、3DSMax国际认证证书，以及上海市紧缺人才《计算机CG创意设计》岗位资格证书、《国家动漫产业振兴基地》认证证书。另外，学生入学后，可以同步报读网络大专课程，成绩合格，可以获得国家认可的网络大专学历文凭，让你实现学历和技能双丰收！

友情信息

上大游戏影视动画专业班将于2008年8月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，可直接免试报名就读，目前报名十分火爆！报名电话：021—62539082、62535233；报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室；网址www.cia-china.com、www.shu.edu.cn/ad。P





头牌新闻

北京软星举办《大富翁星球》新品见面会

■本刊记者 小虾

2008年7月8日，软星科技（北京）有限公司召开新品见面会，向与会的数十家媒体正式公布了其最新开发的MMORPG《大富翁星球》，并且详细介绍了有关这款游戏的开发情况及进展。在见面会上，软星科技总经理、被誉为“中国游戏第一制作人”的“仙剑之父”姚壮宪介绍了《大富翁星球》的游戏特点和系统特色。

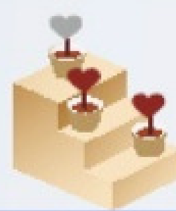

姚壮宪详细介绍了游戏功能和开发情况

曾经在电脑前度过自己Windows游戏时代的人们，也许还记得一句经典的话语——大宇出品，即是精品。一代又一代的“仙剑奇侠”，陪着玩家们仗剑江湖，潇洒恩仇；一代又一代的“大富翁”们，让玩家在鼠标与键盘之间挥金如土，挥斥方遒。虽然近几年来大宇资讯在游戏市场上遭遇了一些困难，但北京软星近年来却在网络游戏领域持续发展。在《大富翁Online》之后，北京软星推出的《大富翁星球》并非人们想象中的那样是一款“大富翁”类游戏，而是一款功能完备、内容丰富的大型角色扮演类网游。


《大富翁星球》风格清新，很适合女性玩家

《大富翁星球》以单机“大富翁”系列为背景制作。玩家身处基于现代加幻想风格的奇妙世界，这个世界由两块大陆、200多张冒险地图、300多种形态各异的怪物、上千任务等构成，并加入了骰子、棋盘、卡片、神仙、命运、地产、经营、股票这些原属于“大富翁”游戏的经典元素，制作成全新形态的MMORPG。

在谈到此次见面会的目的时，姚壮宪表示，目前软星已经转入纯研发领域，不涉及具体产品的运营，而由研发商出面组织这种新品见面会在业内是非常少见的。软星科技之所以举办这次新品见面会，其目的一是为了让所有关注软星、关注《大富翁星球》的玩家们能够充分了解到游戏的开发进度；二来也是想让业内厂商们更多关注这款产品。与几个月前本刊记者前去北京软星探营时相比，《大富翁星球》又有新的系统开发完成并投入测试，游戏完成度颇高。会上，姚壮宪详尽介绍了游戏的各个功能，并且表示会在最短时间内让国内玩家玩上这款充满创意和趣味的作品。P



晶合热点

《蜀山OL》在线突破10万人

7月4日猫扑召开新闻发布会，陈一舟先生及猫扑团队一行共同执酒浇注完成《蜀山OL》在线人数突破10万人大型艺术纪念冰雕，以庆贺《蜀山OL》在2008年所获得的运营佳绩及暑期“凌云神兽”新版的成功推出。同时，来自全国各地的《蜀山OL》美眉玩家也来到现场献艺比拼，《蜀山OL》灵仙美眉选拔大赛总决赛将现场的气氛带至高潮，本刊执行主编王晨受邀担任了现场评委。少数民族选手张宇莹一出场就凭借优美的傣族舞蹈获得高分，而之后的参赛选手表演同样精彩，琵琶弹奏、热歌劲舞。最终，有“百变小天后”之称的大连选手刘玥凭借热辣性感的现代舞征服了在场评委，获得《蜀山OL》灵仙美眉选拔大赛总决赛冠军。

完美携手百度电影公社点映《赤壁》

7月9日晚21:30分，完美时空联手百度于北京西单大悦城首都电影院举办了“玩网游看大片”观影活动。北京完美时空网络技术有限公司高级副总裁竺琦、百度公司总裁助理张东晨及众多影视明星出席了本次活动，并共同观看了由吴宇森执导且备受瞩目的电影《赤壁》。据悉，完美时空在2008年1月推出电影同名网络游戏《赤壁》，游戏将电影中的经典场景、著名故事、人物形象以及真实的十八般兵器置入其中，旨在为广大网友、游戏玩家、影迷提供一个互动和交流的平台。

《战锤Online》成为E3热点



备受瞩目的E3大展于7月15日在美国洛杉矶开幕，《战锤Online》在众多作品中脱颖而出，成为唯一入围“最受期待游戏”提名的网络游戏，《战锤Online》是由制作《卡米洛的黑暗时代》的EA Mythic开发团队制作的全新网络游戏。以Game Workshop拥有25年历史的桌面游戏“战锤”为背景，引入次世代的阵营对抗系

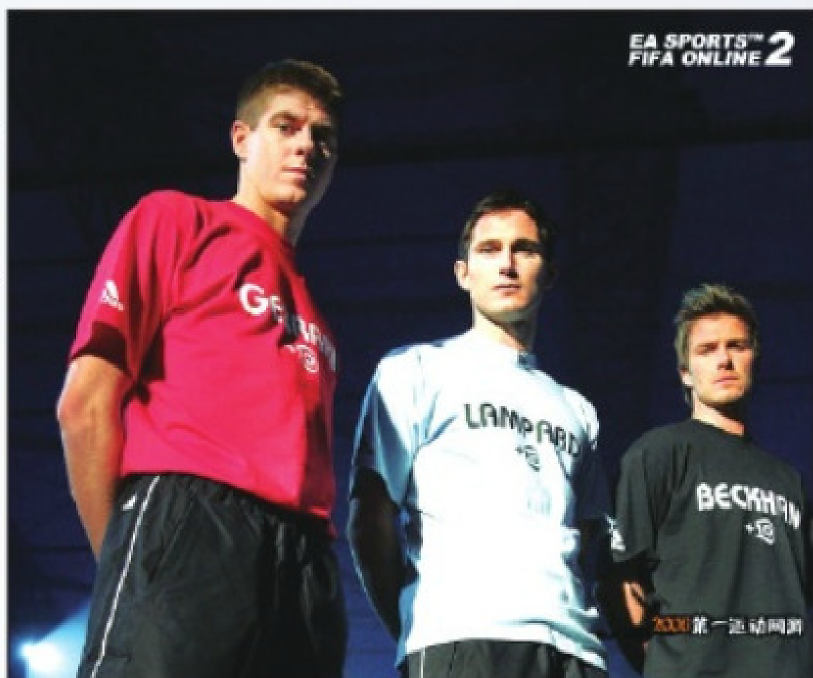
统，该游戏于去年E3大战上初次出展就引起了瞩目。《战锤Online》目前在北美已进入了Beta测试阶段，预计将于今秋在北美、欧洲、新西兰、澳大利亚及东南亚地区同步上市。这款游戏充满了激烈的对抗战争，玩家将选择效忠秩序阵营或是毁灭阵营，在严酷的战锤世界中投入连绵不断的战争。同时，《战锤Online》真实还原了"战锤"宏大辉煌的史诗画卷和黑色幽默感，让玩家在投入战争的同时感受"战锤"文化的魅力。

快钱联手维莱助力网页游戏支付

7月初，国内第三方支付企业快钱宣布与国内精品网页游戏运营商上海维莱联手达成新的战略合作协议。快钱将为上海维莱旗下知名的网页游戏《部落战争》提供包括人民币支付、神州行支付在内的全面电子支付解决方案，今后玩家在玩《部落战争》时将可以通过快钱实现轻松在线充值，大大改善和提升游戏玩家的娱乐体验感受。作为国内最早的WebGame代理运营商之一，维莱科技（全称上海维莱信息科技有限公司）代理的网页游戏产品《部落战争》（Travian）在全球拥有超过千万的注册玩家，而中国注册玩家数量已超过了100万。此次维莱将此款重量级网页游戏的电子支付服务委托于快钱，也充分表明对于快钱的认可和信任。对此，业界分析人士认为，随着网页游戏平台化以及用户规模不断攀升，成熟的在线支付手段有可能成为未来用户的主要支付方式，网游企业和一些大型在线支付平台合作将能达到双赢的目的。

EA网游阵容进驻ChinaJoy

7月10日，美国艺电公布2008年ChinaJoy参展游戏名单，其中包括三款网络游戏：《FIFA Online 2》《NBA Street Online》和《战锤Online》，其中《NBA Street Online》是首次与中国玩家见面。EA一直以来以单机游戏闻名于业界，此次首次以全网游阵容出展ChinaJoy，是专门针对中国市场展现其网络游戏实力。《FIFA Online 2》在韩国甫经推出，就受到广大玩家的热烈推崇。其前作在韩国推出时就以超过500万的注册人数获得了巨大的成功。《NBA Street Online》秉承了该经典系列的超群品质，拥有NBA官方授权，在去年ChinaJoy展出Xbox 360版本时便已引起业内注意。目前《NBA Street Online》在韩国即将进入公测。



巨人斥资收购51.com

2008年7月1日，上海巨人网络科技有限公司与51.com联合宣布，双方已达成一项最终投资协议，巨人网络将斥资约5100万美元现金收购51.com 25%的股权，华兴资本任此次交易的独家财务顾问。51.com成立于2005年，其核心团队由深刻了解用户需求、具备很强执行能力的行业资深人士组成。自成立以来，51.com高速成长，成为中国最大的独立社交网站，目前，51.com通过收取广告费和提供增值服务等方式获得收益。红杉资本在早期对公司进行了首轮投资，之后海纳亚洲创投基金、英特尔投资和红点投资等投资基金均参股投资该公司。巨人网络董事长史玉柱表示："这是巨人网络纽交所上市后的第一项重大战略投资"。作为第一家投资51.com的产业资本，巨人网络不仅重视51.com本身的投资价值，更期待与社区类网站深度合作，探索网络游戏社区化全新的实现模式。强化网络游戏的社区建设和社交功能是巨人网络的重要战略之一，网络游戏社区化将提升用户忠诚度和产品生命周期。51.com是中国最大的独立社交网站，拥有网络游戏渴望的庞大潜在用户群，通过合适的商业模式实现社区用户与网络游戏用户的共享，将给巨人网络和51.com带来新的增长空间，实现双赢。



晶合新作

《武林群侠传OL》进入公测

7月8日下午，"布武天下——《武林群侠传OL》公测暨中广网与AMD战略合作发布会"在北京举行。这款游戏被称为"动态武侠网游"。《武林群侠传OL》运营商中广网、开发商中华网龙公司、游戏战略合作伙伴AMD（中国）的高层，以及来自媒体界、电信行业和渠道业的代表出席了会议。在会上，中广网总裁王平先生正式宣告《武林群侠传OL》公测于7月11日启动，同时在本次会议上，中广网还与AMD公司签署了战略结盟合作协议。


中广网总裁王平先生（左）、台湾省中华网龙公司总经理吕学森先生在发布会上

国产3D横版格斗RPG网游露面

国产首款3D横版格斗RPG网络游戏《东游记》，于7月17日至19日在上海举行的ChinajoyW2展区露面。据悉，该国产游戏突破了目前国内MMORPG游戏的格局，打造出新的3D横版格斗网游模式（3DMMOARPG）。据了解，该游戏为首次参展的炎龙科技（成都）有限公司出品，采用自行研发的3D引擎，并以中国神话作为游戏背景，在游戏风格上充满了精美的中国风味。首度将横版、格斗、RPG、网游、修真、3D等当前所有的游戏元素从真正意义上融合成了一体。该游戏制作人李威宵先生表示："为了抢占市场，研发队伍通过精密调查，仔细分析了玩家的各种需求，整合了国内优秀创意，在游戏系统和游戏风格等诸多方面都尽量迎合了玩家的需求。"



晶合声音

■本刊记者 北四环组

国产游戏的“铁甲突击”
——目标与NVIDIA（英伟达）战略合作正式启动


目标软件副总经理毛海滨（左）与NVIDIA亚太区内容合作总监Keita

在沉寂了一段时间后，2008年，目标软件携最新网游产品《铁甲风暴》（以下简称MKZ）再次出现在媒体面前。这一次，目标软件宣布与NVIDIA展开战略合作，并首次将国产游戏MKZ引入到NVIDIA的“游戏之道”计划中。在发布会上，目标软件总裁张淳表示，在与NVIDIA合作之后，目标软件将会更加注重于游戏尖端技术的开发应用，力图成为世界一流的游戏研发企业。NVIDIA中国区总经理张建中也表示，NVIDIA非常荣幸能参与到中国第一款采用Geforce PhysX物理技术的游戏研发之中。MKZ是目标软件即将推出的FPS网络游戏。发布会后，目标软件副总经理毛海滨及NVIDIA亚太区内容合作总监Keita接受了本刊记者的专访。

大众软件：请简单介绍一下双方合作的情况，合作对MKZ的开发带来哪些积极的变化？

毛：双方合作过程十分愉快，产品正在顺利地开发。在研发过程中，双方的高端技术相互支持配合，令MKZ许多细节效果表现得更加出色，乐趣的提升无法用百分比来形容，这是一种很震撼的享受。我们这个研发团队对玩家的需求非常了解，研发人员中有很多军事发烧友及曾经的CS电子竞技战队成员，所以说我们很关注电子竞技的发展，这款游戏最大的特点是体现了大规模现代化战争和物理互动的深刻变化，这在以往的FPS中从未有过。

大众软件：我们知道目标软件曾在10年前推出过即时战略游戏《铁甲风暴》，而这款MKZ在开发之初，也被暂时命名为《铁甲前传》，请问两者之间有什么联系？

毛：《铁甲风暴》与MKZ会有很多渊源上的联系，虽然游戏类型不同，但两款游戏中的某些科技和载具会有关联。至于更多内容，我暂且在此卖个关子。游戏预计在2008年12月前测试。

大众软件：在未来，NVIDIA还将对目标软件提供哪些帮助？

K：MKZ采用目标自主研发的“OverMaxTM SDK 3”游戏平台，该平台的技术水平领先，NVIDIA的开发商支持计划——“游戏之道”和目标软件的强大研发实力共同造就了这款出色的游戏。我们非常高兴地看到MKZ加入到“游戏之道”以及成为中国第一款采用Geforce PhysX物理技术的游戏。我们在全球有超过3亿的用户，包括众多的第三方合作伙伴，未来都将成为我们合作的宣传资源。



晶合人物

育碧美女制作人Jade Raymond



神秘制作人真能提高游戏销量么？比如光荣公司为其策略游戏而虚构的神秘开发人KOU SHIBUSAWA就是如此，再比如那些知名公司百万销量的游戏系列作品，则都要推出一个明星制作人——而比起神秘制作人、明星制作人来说，美女制作人显然更有优势。据悉自《刺客信条》后，育碧美女制作人Jade Raymond又参与了一款新作的制作。这款游戏仍为动作游戏，它的名字叫《我活着》（I am Alive），在E3上这款游戏将正式亮相。不过别的不说，在去年的E3上，本刊记者见过这位制作人，确实够漂亮。



晶合快评

老系列，新引力

■本刊记者 生铁



有一天，在餐厅里见到一位很体面的老人家在独自吃饭。她看起来起码有70多岁了，穿着干净体面的衣服，结完账，认真地把服务员找的零钱收进自己带的小皮包里。我从没想象过老人的心态是怎样的，那天，我突然想，如果我到了她那么大年纪的时候，我还会不会玩游戏，我的手在控制鼠标射击的时候是否还能那么灵敏。

我想说的是，其实，游戏业是一个永远在冲浪的行业，它面对的将永远是年轻人、更年轻的人。不管你是怎样老牌的企业，怎样牛的游戏系列，但如果你的续作隔得太久，就会面临无人喝彩的局面。就拿我们所知道的《街霸Ⅳ》，还有《辐射3》来说吧。真正被《街霸》系列培养起来的死忠玩家，是十几年前在街机厅里玩《街霸Ⅱ》的那些玩家群体。你没有经历过那个阶段，没经历过那种对某一款作品的跨时代性有深刻体验的人，是无法对这款游戏产生真正深刻迷恋的。无疑，见证过《街霸Ⅱ》耀目辉煌的人，大都即将或已经跨入30岁的门槛。即便没有沉重的生活压力，靠这样一批人是绝不可能使《街霸Ⅳ》再度辉煌的。《街霸Ⅱ》不仅是个格斗游戏，它还在过去的年代里承担起类似电子竞技的担子。现在，连格斗游戏都在走下坡路了，你怎么能指望这样一款人物造型朴素的游戏掀起热潮呢？

《辐射3》也一样，它需要太多的时间去深入、投入，而热衷这个系列的玩家，大都没有那么多的时间在一款如此庞杂的游戏中投入精力。一款拖得太久的续作，除了还剩下一个口口相传的口碑在，并无其他优势，它仍要和所有新游戏站在同一起跑线上。已经在S.T.A.L.K.E.R.中见识过风卷着尘土吹过被辐射污染的荒野的景象的新一代玩家，谁还有耐心去理解《辐射》系列那种你一枪我一刀的回合制战斗背后的想象之乐趣呢？

我这样说，并非否认我所提到的这两款续作的品质。即使品质不容质疑，再创一代辉煌，也是不可能的了。这样想想，光荣公司趁着“无双”系列还能卖钱的时候，一股劲把这个系列的所有油水榨干，或许也是另一种现实理性的做法呢。P

暴雪盛筵 三作连发

DIABLO III 暗黑破坏神III 人气大作华丽揭幕

■北京 野蛮人高地的蚕宝宝

《暗黑破坏神III》是在一年一度的“暴雪娱乐全球精英邀请赛”上公布的。此次比赛英文全称为“Blizzard Entertainment Worldwide Invitational”（简称WWI），是暴雪于2006年推出的一项自有电子竞技赛事。与Party气氛浓厚的BlizzCon相比，WWI代表了暴雪在电竞领域的野心。但谁都知道，WWI的传统是醉翁之意不在酒。前年的WWI暴雪公布了《燃烧的远征》，去年则是电竞鼻祖之一——《星际争霸II》宣布回归。至于今年，虽然暴雪还刻意保持着一点神秘感，但当你来到巴黎市中心的凡尔赛展览馆，没有人不在谈论一个激动人心的名字——DIABLO！当首席设计师Jay Wilson在WWI开幕式上揭晓《暗黑破坏神III》时，我们必须承认，这才是WWI的意义所在。本期前线地带，我们首先去领略WWI上暴雪的3款大作！



暗黑破坏神III
Diablo III

游戏类型：动作角色扮演 **制作：**Blizzard Entertainment
发行：Blizzard Entertainment
上市日期：2009年3月 **推荐度：**★★★★★

我知道你等这款游戏已经好久了。

8年前，你在学校外的机房里与朋友通宵鏖战。为了一个能上战网的正版CD-Key省下一个月的早饭钱，在大米论坛为诸如“Cold Resist对Orb能起多大作用”的问题争论不休。坐Bus、Run MM、MF、跑牛场……那时你多大？上大学，还是高中？

后来你走上了工作岗位，有了稳定的收入，家里也有台配置不错的电脑，《魔兽世界》里的小号也都70级了。暴雪靠着“山口山”数钱数到脚抽筋，补丁和资料片一个接一个，你不禁怀疑它是否将那款能免费上战网的ARPG彻底忘了。

一年前，暴雪声称将在WWI上公布一款新作，你的心中又悄悄点燃了希望之火。可当你得知那款新作是《星际争霸II》时又怅然若失。也许我儿子上高中时能玩到吧，你对自己说。

可是，在WWI上，暴雪终于公布了《暗黑破坏神III》正处于开发中的消息，而且已经秘密开发了4年！你没有想象中那么激动，看了那段继承了暴雪一贯高水准的动画后，你默默注视着神作那火一般的Logo说：“谢谢你，没有忘了我们！”

画面：也许过分亮丽？

在官方公布的截图和试玩视频中，我们看到了真实的游戏画面。《暗黑破坏神III》和所有的暴雪游戏一样，绝对不是一款靠图像效果来招摇的游戏，如果你期望它的表现有多么惊艳，可能会有些失望。全3D的新引擎，其画面表现生动细腻、干净平滑。但仅此而已，游戏没有运用太多特效，想必配置要求也会符合暴雪游戏的平民化特征。不过，暴雪美工的实力是不容置疑的，你很容易发现其中独具匠心的所在。例如，试玩关中的室外场景明亮温暖，柔和的光影塑造出流水潺潺、轻风徐徐的郊野。随后天空下起了雨，色调渐渐黯淡下来，电闪雷鸣的光效为随后高潮的Boss战增添了几分紧张情绪，令人沉浸其中。这也是为什么暴雪的游戏越玩就会觉得画面越好的原因。


野外场景的确被渲染得非常唯美

值得一提的是，国内外都有一批老玩家受不了这种鲜丽的画面，他们认为阴郁神秘的黑暗色调更适合原作的哥特风格。暴雪的解释是：因为在新作中玩家将探索许多环境各异的室外区域，他们不希望玩家所到之处都是一个样子。这听起来也很吸引人，所以那些接受不了的玩家们也只能自己调整心态了。


漆黑阴郁的地下城看起来还有那么一点哥特风格，但很多人觉得它不如以往那样黑暗

剧情：黑暗再次降临！

在地狱三兄弟Diablo、Mephisto以及Baal被玩家陆续推倒20年后，曾与恶魔作战的人们，正渐渐忘却那段痛苦的回忆，受伤的心灵也在平静的生活中得到安抚。但邪恶却从未消亡……这不，我们那位拥有和肖恩·康纳利一般沙哑磁性声线的老头子Cain，又回到Tristram的大教堂中，寻找邪恶滋生的源头——我就知道他回来准没好事。原来在不久前，一颗陨石从天而降，不偏不倚正落在当年Diablo他老人家出现的地方。它不仅预示着黑暗即将再次笼罩这个不幸的世界，也在召唤庇护所的英雄们抵挡来自燃烧地狱的恶魔和从天堂陨落的神祇的入侵。


来自地狱的恶魔军团蠢蠢欲动

职业：创意新奇的巫医！

《暗黑破坏神Ⅲ》和其前作一样，共有5个可选的职业。不同的是，玩家这次可以选择职业的性别（但无法自定义人物的外貌特征），而且新作中还有职业任务的概念。目前官方只公布了野蛮人和巫医这两个职业。



野蛮人一度被认为是头脑简单、嗜血成性的侵略者，但他们因自身卓越的能力最终还是得到了世人的接受和认可。在战斗中，野蛮人是力量的代表，是兼具破坏力与防御力的肉盾型角色。在前作中，野蛮人相当受玩家喜爱，杀Baal的队伍中有了BB（玩家对野蛮人的爱称）就会安心许多。新作里的野蛮人仍旧所向披靡，面对如潮水般涌来的小怪，一个“地震波”技能就能将它们悉数击飞，死伤大半。所有野蛮人的最爱——旋风斩也得以保留，这个霸道的群攻技能所到之处寸草不生。野蛮人是靠武器吃饭的，现在玩家可以为武器附魔（又一个偷师《魔兽世界》的设定？），例如为武器附加冰和闪电的力量，不仅提升了伤害，还可以冰冻或眩晕敌人。



巫医是一个全新的职业，来自丛林部族的他们擅长使用精神力量，不但可用古老的巫术魔法掌控疾病，还能召唤来自地狱的不死系生物加入战斗。多样化的攻击方式使巫医成为一个讲究操作与策略运用的技术型角色。例如，玩家可以施放剧毒的虫群来腐蚀敌人的生命，可以召唤宠物吸引火力，而对宠物施放虫群魔法还可让它们造成额外的疾病伤害。当宠物濒死时还可以让它们自爆，从而对周围的怪物造成毁灭性打击。作为疾病和火焰魔法的大师，巫师也很适合冲锋陷阵，火焰炸弹是一种慢速的远程攻击技能，施放后会摧毁爆炸范围内的一切生物。即使在最不利的情况下，巫医也能利用心灵迷惑让敌人互相攻击，或是用恐惧使它们四处逃窜。在试玩关中我们还见到一个非常有趣的技能——僵尸墙，类似系列中著名的法术“火墙”或“骨墙”，但巫医召唤出的却是一整排僵尸！从地底爬出的不死生物狠狠地噬咬敌人，令他们防不胜防。


你从未见过的僵尸墙，很有创意吧！巫医的战斗方式的确花样繁多

世界：更有深度的地下城！

《暗黑破坏神Ⅲ》的世界广袤无垠，包括风情各异的各种室外区域，当然也少不了传统的地下城。试玩关中的前半段关卡“被遗忘的墓穴”（Forgotten Tombs），就是一个充满死亡气息的典型地下城迷宫。与前作的城下城不同的是，这次的迷宫被赋予了空间的概念。地下城中的各个平台以石桥相连，玩家脚下即是万丈深渊，各种不死生物源源不断地从深渊底下爬上来，颇有些被诅咒的感觉。玩家在地下城中遭遇到各类敌人，如能召唤恶魔的巫师、装备了盾牌的骷髅兵以及一个长得像《魔兽世界》中的憎恶的小Boss。有的敌人也拥有“爆尸”的特技，需要特别小心。


这……这就是憎恶呀

玩家将在新作中探索一些能勾起你回忆的老场景，比如著名的Tristram。但此Tristram并非你在一代中见到的那个充斥着不死系生物的幽闭小镇，也不是二代中被付之一炬后的残破废墟。这是一座在数年后重建的新镇子，传说镇上的大教堂中藏匿着稀世珍宝，吸引了大量的冒险者前来寻觅，随之而来的还有贩卖货物的商人。久而久之，这里便成为一个热闹的聚居地。但随着大教堂里的宝物被掠夺殆尽，光顾镇子的人也越来越少，小镇渐渐衰落下去。如今，城镇里留下许多残破的空屋，只有一家旅馆看起来尚有人烟。



铁匠，噢，永远的铁匠……



暴雪公布的世界地图主要由两块大陆和数个岛屿组成，山地、丛林、沙漠、冰原等地形均有涉及。New Tristram和Caldeum分别位于两块大陆的中心

Caldeum曾是Kehjistan帝国中最令人瞩目的城市，是整个世界的贸易中心。但是，即便人们把这座城市当成自己的家乡一般热爱，即使它的规模足可以与Viz-jun以及后来的Kurast相媲美，但它却从未被视作是帝国的核心。在法师公会战争爆发时，城市中的贸易活动并未受到丝毫波及。但就是这样一座繁华的城市，却被从Kurast逃来的大量贵族逐渐侵蚀。他们花钱招兵买马去实现自己的野心，严重扰乱了城市的秩序。如今的Caldeum已空有虚名，衰败的景象和内部的矛盾不是几页纸就能说清楚的了。



随机：随机才有趣……

《暗黑破坏神III》的随机内容也是玩家所关心的。就如前两作一样，游戏中的地下城都会随机生成，使玩家的每一次冒险都充满了未知。室外场景的随机地形变化会稍小一些，但仍会有大量的随机事件和怪物。这是因为制作组希望玩家对游戏中的场景有着更加直观的感受，就如同《魔兽世界》中的大陆和城镇一样，让你既有探索的乐趣又能在故地重游时产生一丝归属感。和前作一样，游戏中的各个场景都有一些名字为金色的稀有怪物，但不是每次都会出现（除非是任务怪）。物品虽然也是随机掉落，但和前作一样有迹可寻。前作中是受MF值的影响，而新作中则与人物的学识值有更多关联。掉落的物品也是为玩家所选的职业量身打造，在游戏中也很难找到相同的两件装备。


看我的这身行头怎么样，刚捡的


附了魔的武器是野蛮人的最爱，不但看起来十分养眼，威力也是大增

药水：更即时化的改动

《暗黑破坏神III》的一大改动就是药水瓶。药水的作用在二代中就被大幅削弱了，如不能即时为你补满血。在新作中，药水被一种类似红魂的生命球（Health Globe）所取代。玩家杀死怪物便有一定几率掉落生命球，拾取后即可快速恢复生命，周围的伙伴也可以跟你“沾光”，恢复一定数量的HP。据说，某种职业的角色可以更有效地发挥生命球的效能。


拾取这个红球，可立即恢复自己或队友的生命

凯恩老爷，别来无恙？

你一定记得，在上一代《暗黑破坏神》里，我们有一位老朋友等你去救他。瞧，这次也有一个需要我们去营救的奇怪的家伙……



CG预告片里的神秘女子到底是谁，暴雪并没有给出答案

与场景的互动性时下已成为一个流行元素，被越来越多的游戏所采用，《暗黑破坏神III》也不例外。在这款游戏中，与场景的互动不仅限于踢踢箱子、砍砍柜子，或是举起凳子打人这么简单，玩家不但可以摧毁场景中的物品，还可以利用它们来取得战斗中的优势。

互动：互动是一种技巧！

在试玩关中，我们看到野蛮人使用技能震碎了一堵墙壁，坠落的石块将前方聚集的僵尸砸得血肉模糊——不费吹灰之力就消灭了整支军团！这就是充分利用环境的魅力。新的场景互动系统在提醒玩家，尤其是那些一只鼠标点到底的家伙——哪怕是力量型的野蛮人也要多观察多动脑，蛮干是行不通的。不过与场景的互动并非每次都能带给你惊喜，相信没有比这更令人沮丧的事了——当你满怀期望地准备打开一个宝箱时，却发现这其实是一个怪物陷阱。


不好，触动怪物陷阱了

联机：不是网游！

《暗黑破坏神III》仍是一款以包含单人与多人游戏模式的ARPG，而绝不像之前某些人猜测的那样将是一款MMORPG，玩家也完全可以像前作一样凭一己之力通关。它的多人游戏模式当然也是与BN息息相关的，只是关于BN的详情暴雪目前还守口如瓶。但可以肯定的是，BN在不断的发展中会加入不少新的特性，比如一些在《星际争霸II》中作出的改进会带到《暗黑破坏神III》中去。在多人游戏模式中，玩家可以随时加入游戏，中途加入游戏的玩家会立即出现在队友身边，而不是孤零零地在城镇中大喊：“给我一个门！”临时组队有亲和力指数，与一名玩家经常组队会提高这个数值，具体作用暂时不明，但似乎和经验值的分配有关。玩家的PK行为会影响到组队，经常在野外PK的玩家将无法与别的玩家组队，甚至可能与战队成为仇敌。此外，游戏中将加入语音交流功能，可以让玩家与朋友们通过语音进行交谈。


四人小队合力放倒试玩关的最终Boss

battle.net

我们还需要漫长等待……

据说，据说……关于《暗黑破坏神III》井喷式的消息其实许多并未得到暴雪的证实。而以暴雪的一贯作风，他们会仔细地搜集玩家对试玩的反馈意见，修改他们的设计。也许当你拿到《暗黑破坏神III》的试玩版时，就会明白那些传说到底有多么不靠谱。短期以内，我们自然是期待暴雪能早日公布其他职业的消息，公布更多玩法上的细节。至于“2009年3月27日”这个发售日，目前还没有官方确认。按照暴雪的风格，这个日子多少总要打些折扣。毕竟，神作都是要多跳几次票的。P

暴雪盛筵 三作连发

副本 天赋 PvP 巫妖王之怒 WWI三大动向

■天津 Asura

2008年的WWI也许只是Diablo Fans的节日。由于WotLK在Alpha测试中泄密严重，使得暴雪在选择公开内容时，不得不尽量避免老生常谈。即使是这样，原本被认为平淡无奇的官方“爆料”会，还是确认了很多有价值的细节。

副本细节进一步确定

WotLK中的5人副本将有12个，其中8个可用来升级，4个是顶级副本；副本的英雄模式会更简单，同时将不再必须某些职业才能打穿；进入英雄副本的钥匙和声望限制被取消（这个决定真英明）。Raid仍采用10人和25人两种模式，阿尔萨斯将是玩家最终面对的Boss。开发者这次确实听取了各界玩家的意见和抱怨，正在使副本的内容更人性化、合理化，如计划减少灭团后跑尸体的时间。WotLK的Raid模式被认为是一个大胆而明智的改革，10人模式并不会取代25人模式，因为后者的掉落比前者要高一个级别。

装备系统酝酿改革风暴！

装备系统将在WotLK中迎来新的一个革命，结合WWI和Alpha测试的消息来看，暴雪正在尝试将装备的属性和种类由繁入简。首先，致命等级、命中等级、急速等级将统一包括物理和法术两方面；法伤和治疗效果统一成“法术强度”，也许这是为了对应物理伤害的攻击强度。同一件装备会适应更多的职业，如惩戒骑士将会和战士、DK使用同样的输出装备——看来，混合职业将更容易获得合适的装备，从“标准化”的装备属性上得到更大的利益。神圣骑士等部分治疗职业不必单独收集一套法伤装了；惩戒骑士和增强萨满将会额外得到很高的法爆。当然，某些装备的竞争更激烈了，如物理输出板甲和看上去属性都差不多的布衣……



新公布的诺森德战场全景图

两套天赋可任意切换？

暴雪透露，WotLK中，包括大部分萨满祭司的图腾以及怒火释放、嗜血术（英勇术）和战士的战斗怒吼等技能会影响整个团队。其他职业的一些技能也可能全团化，如圣骑士的光环。最值得庆贺的消息是，玩家将有可能保存两套天赋并在其间自由切换，但目前还在计划，难以得知具体形式。

80级天赋最新改动

死亡骑士会是面对施法怪最好的Tank，坦克天赋将分散在各天赋树中，使DK选择天赋时更为自主。DK的符文和符文能量将有所变革，一些符文能量消耗量会变少。同时，重新定位了三个天赋树：鲜血系偏重物理伤害和回血、冰霜系偏重冰霜伤害和控制、邪恶系擅于“做坏事”和召唤爪牙。

猎人的稳固射击不再会干预自动射击循环；宠物技能点系统将变成天赋系统：一系会提升宠物的整体能力，一系将会提升伤害承受力，另一系将提升伤害输出。猎人天赋将会是最后出台的，但绝不会是最差的。

法师的法师护甲将会降低有害效果的持续时间。开发者明确将确保法师的AoE王者地位，并提高他们的伤害。在法师玩家的怨念下，设计者好歹承诺了这些Buff……

萨满祭司的图腾和一些其他技能将会作用于团队，火舌和风怒也得到了Buff。同时加入控制技能——妖术，可将玩家变成只能移动的小动物8～10秒。加上Alpha版泄露出的新天赋，萨满的确得到了更多的爱。

盗贼的闷棍现在可以影响所有“有脑”的生物：人形生物、野兽、龙类和恶魔。同时加入新的小范围AoE技能——刀扇，类似《魔兽争霸Ⅲ》中的英雄守望者。开发者和玩家都认为Alpha泄露出的盗贼天赋很强大，不需要再Buff了。

圣骑士的Buff似乎也很明显，除了获得瞬发治疗法术外，惩戒骑士的装备设计将和战士与DK更接近，提升他们的DPS地位。最终的天赋树定于Alpha版测试的最后一周公布。

德鲁伊的最大喜讯是药品和击中时可能的效果等都可在野兽形态下生效，同时根须缠绕可以在室内使用了！

战士、牧师、术士的消息仅仅是在炒冷饭，Alpha测试已经将可以爆料的东西泄露光了。

魔兽世界——巫妖王之怒
World of Warcraft: Wrath of The Lich King

游戏类型：在线角色扮演
制作：Blizzard Entertainment **运营：**第九城市
上市日期：2008年第四季度 **推荐度：**★★★★☆

竞技场最终形态初定！

冬拥湖和诺森德战场中都将引入攻城战——玩家可在这两处战场使用包括飞行器在内的攻城武器摧毁建筑物，防守方可依托炮台和城墙组织防御。冬拥湖的战斗奖励类似奥金顿的灵魂塔，控制它的阵营玩家，击杀所有诺森德Boss都可以获得诺森德版“幽魂碎片”，并从你参与击杀的敌人身上得到“冬拥湖荣誉奖章”用来购买物品。总之，户外PvP区域成功与否，还是要看对不同阶段的玩家是否能提供物质吸引，并在阵营不平衡的情况下也能享受战斗的乐趣。WotLK里的竞技场将引入动态障碍的设定，每隔一段时间场内的视野就会有所变化，如会随机升降的柱子等。WotLK里将加入新的达拉然和奥格瑞玛竞技场，它们的最终形态不得而知，但WWI会场已有初步模型介绍。

暴雪盛筵 三作连发

星际争霸Ⅱ WWI新情报

■晶合实验室 埋地的SVC

星际争霸Ⅱ
StarCraft Ⅱ
游戏类型：即时战略　**制作：**Blizzard Entertainment
发行：Blizzard Entertainment
上市日期：未定　**推荐度：**★★★★★

就在《星际争霸Ⅱ》的"官方建议配置"致使国内各大星际论坛里的玩家一片哀怨时，WWI在法国正式开锣。这次WWI期间不仅公布了许多《星际争霸Ⅱ》的最新资料，还邀请了一些著名电竞选手试玩，甚至部分玩家也有机会亲身体验《星际争霸Ⅱ》的魅力。

关于官方建议配置

官方建议的最佳配置是：

从配置来看，在今年的主流配置上玩《星际争霸Ⅱ》没有任何问题，甚至两三年前的电脑经过简单升级也能达到较理想的效果。至于"最佳配置"，相信等到游戏正式上市，它已经落伍了——没错就是这样，最近Radeon HD 3850的价格已经降到了699元。显然，令玩家沮丧的是《星际争霸Ⅱ》对网络的要求，目前国内个人用户大多还在使用1Mb带宽，电信服务商也没有在短期内提供廉价的3Mb带宽的计划。看来，国内玩家很可能要再次经历一段"IPX解决个人恩怨"的时期。

新情报：被破灭的……

每次有关《星际争霸Ⅱ》的新资料出现，就意味着过去一些令人激动的情报被彻底推翻，这次也不例外。曾一度被"速攀科技流"玩家看好的一项关于气矿的附加技能，率先在试玩中被证实并不存在。除了老老实实每次6单位地积累气体资源，游戏没有提供任何短时间内大幅提高气体采集速度的途径（开分矿除外），作战中的地形优势也被去掉。按暴雪的说法，当站位较低的单位攻击较高的单位时，频繁出现Miss现象不利于游戏平衡性，他们甚至还用象棋规则来举例。


地形对战斗的影响将被减小

对每个人族玩家来说，较早透露的巡洋舰的全面攻击能力令人激动，离子鱼雷和同时攻击多个单位的特性，使巡洋舰面对大批地面单位时有了正面迎战的能力。但暴雪最近对巡洋舰的设定进行了修正，离子鱼雷被只能对空的导弹弹幕代替，巡洋舰的攻击方式也改为一次只能攻击一个单位。这可能是考虑到女妖战机已经拥有了离子鱼雷，人族的空军结构需要进一步细化。新的对空导弹弹幕对轻甲单位可造成额外伤害，对付成群的小型空中单位非常有效，不过这个技能需要消耗能量。

新情报：被修正的……

在早先公布的视频中，虫族的女王如同切菜般斩杀低级作战单位的镜头给玩家留下深刻印象。但根据试玩中的情况看，女王在对战中面对低级单位的机会很小，她只能在升级3级基地之后被生产出来，且在菌毯之外的地方移动速度很慢，几乎沦为纯粹的防守型单位。受到同样待遇的还有神族的母舰，时间炸弹的效果被削弱，母舰的移动速度甚至比前作中的金甲虫还慢。唯一的好处是传送技能非常实用，当对手偷袭你的基地时，这个技能可瞬间将主力部队带回基地中。


神族的母舰移动速度慢得令人发指

新情报：新增加的……

看起来暴雪的设计人员都是虫族玩家，他们又为虫族增加了一个新的单位——Changeling。这是一种由督察者创造的特殊单位，只能在有限时间内存活，当它接近对方的建筑物时，可伪装成对方的基本单位，颜色也与对方一致。也就是说，你可以悄悄将它送到对手的基地中，伪装成一个陆战队员或狂热者。虽然伪装的单位没有攻击力，也很容易被消灭，但它不会被对方的单位主动攻击，因此你可以控制它在对方基地中侦察或尾随他们的主力行动。我想很快就会有神族和人族的玩家要求引进"红警"系列中的警犬。


对玩家而言，虫族和人族的特点可能在《星际争霸Ⅱ》中调换，人族依靠数量取胜，虫族依靠操作制敌

新情报：可能的变化……

随着参与试玩的人数上升，不少玩家开始担心游戏中丰富的伤亡场面使人注意力分散，甚至做出错误的判断，比如把宝贵的APM浪费在已经挂掉的枪兵身上——只是因为你觉得他"看起来"还活着。也有人担心大型单位的伤亡会遮挡玩家的视线从而影响操作。为此暴雪方面表示，正尝试在多人游戏中将伤亡动画关闭，让多人游戏中伤亡场面的动画与单人战役中的动画不同。P

★回归反法西斯战场★

使命召唤 战争世界

■江苏 防弹手柄

以一个士兵的视角来表现宏大的二战战场，一直是《使命召唤》（以下简称CoD）系列的招牌特色。CoD4的未来反恐战争题材，一度引发了老玩家们对该系列游戏是否应该只停留在二战题材上的争论，但游戏的出众品质彻底打消了人们的顾虑。在CoD4赢得2007年射击游戏的“大满贯”奖项后，玩家们开始猜测未来的CoD究竟会向何处去。但谁也不曾想到，由Treyarch工作室开发的CoD5（从CoD3开始，该系列的单数作品均不由Infinity Ward负责开发）将视角重新带回到了二战，这次我们将进入残酷的太平洋战场。

序幕：残酷的岛屿争夺战

目前游戏对外展示的一关发生在马金环礁（Makin Atoll）。玩家所扮演的美海军陆战队士兵不幸成为了战俘，一名日本军官正凶神恶煞般地向玩家及其队友拷问军事情报。很快，那名难友就被匕首刺穿，血溅当场。当你即将成为下一个牺牲品时，后援小组赶到。现在你得到了一支M1911手枪，眼前的危险暂时解除，但军营内警报大作，玩家被迫跟随小队钻入丛林，开始了自己在CoD5中的冒险。

Treyarch表示，CoD5最大的挑战就在于对“太平洋岛屿争夺战”这种独特战争场面的表现，这也正是游戏的主要特色。由于日军并不重视自动武器的使用，因此大量使用汤姆森冲锋枪、M1加兰德、M1918 BAR等自动、半自动武器的美军无疑拥有压倒性的火力优势。按照这样的史实设计，游戏似乎很容易变成打靶比赛。《荣誉勋章——太平洋袭击》中采取的解决方案是减少美军的子弹供应量，这使得在流程的大部分时间内，玩家只能捡起“三八大盖”使用，这显然不符合射击游戏对爽快感的要求。为此，Treyarch研究了史料，为日军设计了全新的AI。


目前制作组并没有确认本作的战场只局限于太平洋，从这张截图上不难看出，正式版中可能会出现苏军进军柏林的流程

游戏设计需要新思路

Treyarch的解决方案是：奉行“武士道”精神的日本法西斯将使用游击战，而不是正面冲锋。你看起来跨过了几具敌军的尸体，但其中就可能隐藏有装死的鬼子兵。待玩家的小队离开后，他们会端枪从背后偷袭，看来“鞭尸”是CoD5玩家必须具备的技能之一了。刺刀战和肉搏战也是玩家必须面对的威胁，在近距离，日军士兵会选择放弃掩体，端着明晃晃的刺刀直接扑来。Treyarch在制作CoD3时，曾加入了肉搏战的QTE操作，玩家通过按键的连打来控制力道，在同敌人殊死搏斗中争夺活下去的权利。这一系统在新作中也得到保留。除了单兵表现外，日军的战术也突出了偷袭的特性。他们会利用草丛和岩石来隐藏自己，待玩家进入伏击区域后依然不露声色，直到你进入他们的最佳射击距离后才集体开火。


预告片中一个很酷的夜袭场面，利用照明弹短暂的光亮干掉敌人

为了应付日军偷袭，游戏中加入了当年美军反伏击的标准战术——对可疑区域用火力清场，除了手榴弹数量和火炮支援的次数放宽以外，游戏中还加入了火焰喷射器这一王牌武器，可对草丛、灌木和树林喷射火焰，让藏身其中的敌人无所遁形。对藏在洞穴中的敌人，使用炸药包、手雷和喷火器都是可行的战术。


火焰喷射器可以让隐藏的敌人无所遁形

更具物理特性的CoD

CoD系列由于线性剧情和电影化表现手法的要求，流程受脚本的影响极大，很难有动态效果出现，这种做法在CoD5中将会有所改变。CoD4中的场景物理效果局限于子弹穿墙和部分物体射击后爆炸的这两点，CoD5中可以和玩家物理互动的物体将更多。除了喷火器、炸弹对场景造成的破坏外，游戏还加入了跳弹的设计。玩家可以潜水躲避日军巡逻队，也可以以蛙人方式对敌军进行伏击。


每一代都少不了这样的关卡作为调剂

使命召唤——战争世界
Call of Duty: World at War

游戏类型： 射击
制作： Treyarch **发行：** Activision
上市日期： 2008年第四季度 **推荐度：** ★★★★



德国开发组又一力作 传奇 神之手

■北京 莫莫

都说RPG的希望在欧洲——虽然这是个逐渐没落的游戏类型，但欧洲人对它的热忱依然高涨，近几年除了诞生过《哥特》这样有深度的系列，还出现了诸如《神界》《圣域》《落银城》等令人眼前一亮的同类。《传奇——神之手》同样出自欧洲制作组之手，它于去年9月发行了德文版，英文版定于近期在北美上市。游戏秉承了ARPG特有的快节奏战斗、丰富的法术以及光鲜的3D画面，是款不错的消暑佳品。

传奇——神之手
Legend: Hand of God
游戏类型：动作角色扮演
制作：Master Creating　发行：ValuSoft
上市日期：2008年8月　推荐度：★★★☆

数百年来，圣火骑士团的成员者们一直驻守着异界传送门的通道，修道院中永不熄灭的圣火阻挡着恶魔对“传奇”大陆的入侵。然而就在这个宿命的夜晚，圣火却突然熄灭，无尽的恶魔汹涌而来，骑士团奋死抵抗，直到最后一位骑士也倒了下去。从小就被骑士收养的你，本来明天就可以正式成为圣火骑士团的成员，在这个夜晚却失去了效忠的一切。但你会发现，你被赋予了寻找传说中“神之手”的使命，与你同行的还有一个絮絮叨叨的光之精灵。在寻找神器碎片的途中，你发现原来圣火的熄灭并非偶然，而是有人在幕后操纵……


传奇大陆的壮丽河山，随着骑士团的覆灭，战火即将荼毒这片美丽的土地

剧情：知名游戏编剧操刀

强调战斗的ARPG往往会忽略剧情，但制作组可不这么认为。他们特地请来了知名游戏编剧——Susan O'Connor为《神之手》创作剧本。这名字听起来有些陌生？要知道《生化震撼》和《战争机器》中离奇曲折且令人深思的故事就出自这位女编剧之手。Susan这次放弃了她擅长的科幻背景，为《神之手》设计了一段引人入胜的奇幻旅行。


城镇中的居民总会给你一些稀奇古怪的分支任务

独特的电影式战斗体验，再次提升ARPG的爽快度！

《神之手》引以为傲的是其独创的“电影式战斗”系统。游戏中的主角和各种出场敌人都拥有不同的战斗方式和招式组合，且以花哨的动画流畅地衔接起来，给玩家带来看电影般的视觉享受。例如，原本你与一个体形巨大的巨魔战斗时，除了绕着它的脚趾头乱砍也没啥新招，但何不像动作片里一样腾跃至半空中来个华丽的顺劈斩呢？你不用担心跳跃攻击会减少攻击的威力或命中率——这些传统RPG才会算来算去的问题可以抛之脑后，它就像它看起来一样准确有效。


怪物会发现你的弱点，并召集同伴发动围攻

动作特效随机发动！

在巨魔濒死时，你可以跃至它的背上完成致命一击——就像你在电影《特洛伊》里看到的那样，将尖刀深深刺入敌人的脖子里，镜头甚至还会给你来个大特写，十足的电影感。为了让战斗过程更有戏剧感染力，任何玩家的攻击产生的动作特效都是随机的。这也意味着玩家不用费神记什么出招表、组合键，只需简单地点击鼠标就能使出行云流水般的招式。


跃到怪物背上给它致命一击吧！

别出心裁的“指针”

《神之手》另一吸引人的元素就是那位可爱又唠叨的光之精灵——Luna。Luna在游戏开始处就作为鼠标的指针伴随在我们的英雄左右，她的名字也决定了她最大的作用——照明（Luna是罗马神话中的月亮女神）。你知道RPG里少不了伸手不见五指的洞穴和阴冷潮湿的下水道，回想一下前辈们的作法：暂且收起武器点个火把（《地牢围攻》），切来切去真的很烦；利用精灵的“红外线”夜视眼（《博德之门》），只可惜多数时候跟没有一样；找个法师做队友，让他给你施放“光明之眼”法术（《魔法门》），这主意倒不错，可万一我们的主角是孤胆英雄怎么办？于是，《神之手》里这个一直发光的小东西所到之处，哪怕是在最阴暗角落里蜷缩着的哥布林也会被照得闪闪发光。


阴暗的地穴中，Luna就是你的指针

欧洲人的游戏往往给人上手难、操作难、界面不友好的印象，玩他们的游戏没有一点“Hardcore”精神可不行。《神之手》在这些方面作出了改进，在电影式战斗之外，随时存盘、技能点重置、储物箱、无限箭袋等细节也十分体贴。



通古斯事件后再次出击 秘密档案2

■ChinaAVG 郑骁

2006年，冒险游戏市场依旧保持着低迷的态势。但由Fusionsphere Systems制作的冒险游戏《秘密档案——通古斯》（Secret Files: Tunguska）给了所有AVG迷一个惊喜。精心绘制的2D场景、经典的鼠标操作方式，加上俄罗斯美女主角和引人入胜的悬念情节，使得《通古斯》广受好评（国内AVG爱好者还自发汉化了这款游戏）。现在，它的续作《秘密档案2》也呼之欲出。

《通古斯》是围绕发生在西伯利亚通古斯地区著名的神秘爆炸事件展开的。在事件调查中，生活在柏林的俄罗斯女郎Nina Kalenkov为了寻找失踪的科学家父亲，进而发现了藏在他失踪背后更大的秘密。续作中，她和前男友Max Gruber将重装上阵，面对一个比前作更大的秘密挑战。续作会有一些我们熟悉的老面孔出现，但整个故事将与通古斯毫无关联，据称整个游戏时间为15个小时左右。

Secret Files 2
续集与通古斯无关

续作的故事发生在前作之后，目前还不知道距离通古斯案件的调查有多久的时间。游戏之初，一位牧师匆忙拜访自己的朋友Parrey主教——牧师已经预感到自己将被杀死，于是意识到必须把手里的一本书和一卷羊皮纸藏匿起来，这两样东西可能预示着人类世界的悲惨终结。牧师被两个带夜视镜的家伙射杀后，玩家需要控制主教藏匿物品，确保不让它们落入恶徒手中。可惜的是，主教刚刚藏好东西，就被两个暴徒扔出了教堂的窗户，坠楼身亡。镜头从主教的尸体渐渐拉远，我们的冒险之旅也同时展开——在一片心旷神怡的景色中，我们的主角Nina落落大方地出现在玩家的屏幕上。



游戏最初操作的是主教

游戏界面与前作基本保持一致，物品以图标的形式与选项菜单按钮一起位于屏幕底部。前作中用来显示场景中所有可互动物品的放大镜按钮也被保留，这一功能被一些玩家认为有作弊之嫌，当然你也可以完全不去理会它。Nina还是会随身带着笔记本，游戏中所有已获得的线索和信息在笔记本中一览无余，玩家可随时查看任何已经进行过的对话。与前作一样，当玩家把笔记本翻到最后一页，还是能找到一些小提示，但并不会给你真正有用的指点。游戏中的物品可以进行搭配组合，合成的新物品能用来与环境进行新的互动。游戏中的谜题依然建立在物品拾取的基础上，要是你在哪个地方被难住止步不前，可以尝试使用和组合随身物品来解开谜题。



诡秘的玛雅风格场景

Secret Files 2
Nina和Max的邂逅

与男友分手后，Nina决定坐游轮去葡萄牙度假散心。可惜事与愿违，她登船不久后就意识到自己陷入了另一个麻烦里。她不但要面对身边那些举止古怪的船员，还要应付船上接连发生的离奇事件，同时她又与分手的男友阴差阳错地走到了一起。从预告片来看，除了油轮之外，玩家还将到访神秘的教堂、古堡、一个类似玛雅遗迹的古墓以及猛烈喷发中的火山场景。



秘密档案2
Secret Files 2

游戏类型：冒险 **制作：**Fusionsphere Systems **发行：**Deep Silver **上市日期：**2008年第三季度 **推荐度：**★★★☆

维持前作画面水准 游戏剧情迷雾重重

从已经公布的游戏截图来看，续作保持了一代美轮美奂的2D场景，人物角色则依然为3D建模。按照制作组的说法，续作的视角较前作有一些改进，当Nina与人交谈或与环境做特殊互动时，镜头将适时向主角拉近，并利用镜头的摇动和切换让游戏画面看起来更为生动。由于游戏先出德文版，所以很难预测英语配音的效果如何。一代中俄国和德国想必给玩家留下了“深刻印象”。当然，最终决定续作成功与否的应该还是剧情。一款剧情优秀的冒险游戏，才会有值得死忠玩家等候。《秘密档案2》预计于2008年第三季度在英国正式上市。



满屏放大镜，“作弊”功能依然保留





华丽再现？真三国无双5 PC版试玩感受

■晶合实验室 花痴庆次

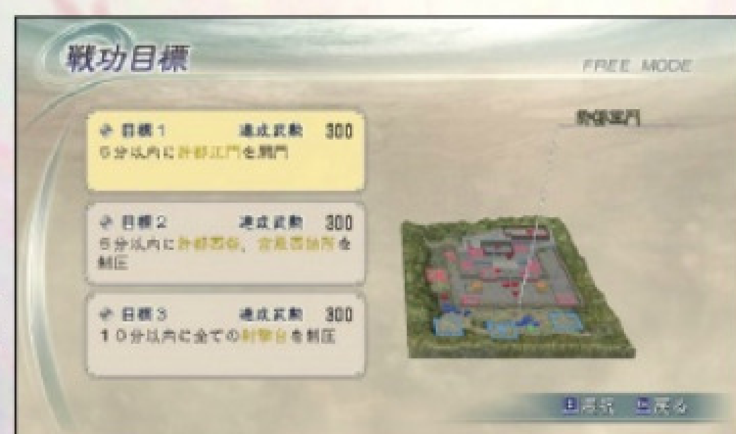
跨入7月，已经来到了一年中最炎热的季节。在这个容易烦躁的时节里，什么游戏可以让你大展拳脚，一抒积郁？“无双”系列无疑是最佳选择之一。许多玩家硬盘里的《无双大蛇》还没有撤退，光荣又在7月发布了《战国无双2》和《真三国无双5》（以下简称355）的PC繁体中文版，誓将这个夏季变成“无双”的季节。作为目前正统《真三国无双》系列的最新一作，光荣这次推出PC版的速度相当迅速。在355正式版上市之前，还先放出了一个不到400MB的Demo。玩过之后，喜爱该系列的玩家应该认识到，这将是系列登陆PC平台以来对硬件配置要求的一次新考验。

画面大幅进化！配置要求上升！

由于这是光荣在家用机次世代平台推出的第一款“无双”游戏，画面效果相比前作有了大幅进化，动辄可以看到屏幕上数十人飞奔混战的情形，人物质感也得到加强。在打倒头目级别的敌人时，其尸体会保留一段时间不消失，再加上四处奔逃的战马，天空中划过的箭矢，推动攻城车有序前进的士兵，整个战场气氛的烘托达到了无双系列迄今为止的最高峰。如果你拥有一台目前属于中档配置的电脑，就可以比较流畅地运行这一切。不过在同屏显示的人数骤然增多时，帧数仍然会急剧下降。在试玩版中触发夏侯惇与夏侯渊增援的剧情后，如果玩家操作陆逊正面与敌人增援部队交战，就会明显感受到机器的拖慢，解决的途径只能是更加强劲的硬件配置。


同屏显示人数大大增加，但也可能导致拖慢

在战前配置时可以看到本关获取战功的目标要求，玩过《无双大蛇》的玩家不会陌生，这与《无双大蛇》中获取技能的设计大同小异。例如在“许都侵攻战”中，如果5分钟内能打开许昌城正门，即可获得300点武勋值。战功目标在一定程度上明确了玩家的打法流程，速上城头破坏敌军的防御设施，将情节与战斗结合起来，不至于像没头苍蝇一样见谁打谁。



在战斗之前可以方便地查看战功目标

连舞降低难度，成败众说纷纭

在战斗系统上，连舞系统取代了“无双”系列一直以来的“普通攻击+蓄力攻击”的模式。看起来这是要求玩家尽可能地保持连击，是一个有利于操作水平高的玩家的设定，但在实际上手体验后发现并不是如此，这也很可能是导致本作失败的一个设定。在“无双”系列中，要想形成连击，历来需要将两种攻击方式搭配起来的，但在355中轻攻击和重攻击几乎被彻底剥离开来，并将形成连续技的判定大大放宽，只要屏幕左侧的连击数显示不消失，就可以一直形成连击。也就是说，只要找个人多的地方一扎，不停按轻攻击就可以随意行成无限次数的连击了。甚至在一对一的情况下，敌人被你打倒后再慢悠悠地爬起来，你接着打也能跟上之前的连击数。当连击数达到一定数量之后，连舞槽就会增加，当连舞级别升级后，攻击段位也跟着提高，你将拥有更强的攻击招式和杀伤力。



真三国无双5
Shin Sangokumusou 5
游戏类型：动作
制作：KOEI **发行：**KOEI
上市日期：2008年7月 **推荐度：**★★★★

虽说一段时间内没有维持连击的话，连舞级别就会慢慢减少直到还原，但如此宽松的连击判定让你想不达成连击都很困难，如果再捡到增加速度的道具，那就完全是如入无人之境了。同时，355的打击手感也大幅弱化。355将很可能成为“无双”系列中“割草感”最强的一作，玩家几乎不用考虑什么防御和技巧方面的因素，只需要机械地一路按键杀过去即可。此外，试玩版只提供了“许都侵攻战”一关的试玩，可选择角色也只有陆逊一人。在过关后试玩版即告结束，并没有系统菜单可供选择。所以，几乎已成为“无双”系列主要卖点的“收集”要素就只能等到正式版上市后才能体验了。


依然华丽的无双乱舞，难度则大大降低

次世代“无双”全新出击！

陸遜

New Release
上市游戏热报

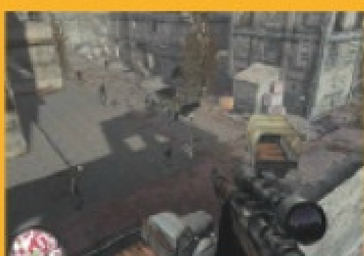
■ 晶合实验室 苍耳

前言：近期虽无特别突出的游戏，但中上水平的作品也不少。本期推荐《狙击手——胜利的艺术》和《金发桑妮》，前者体现了精准射击的妙处，后者扭转了金发女郎一贯的形象。此外，《幻影战机——复苏》也值得一玩，充分锻炼了手眼协调能力。

推荐 狙击手——胜利的艺术
Sniper: Art of Victory

射击
推荐度：85

玩家扮演一位苏军神射手在城市的废墟中用精准的枪法射杀德军，开发团队根据史实所制作的武器装备、真实的环境交互以及拥有高级A.I.的出场角色，将让你重温那段惨烈的战争。

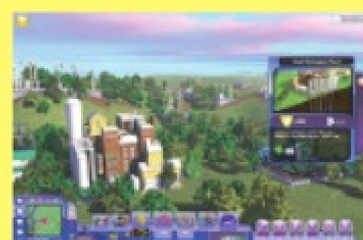


制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年6月22日

模拟城市——社会（豪华版）
Simcity Societies Deluxe

模拟
推荐度：65

改换了制作组的《模拟城市——社会》失去了这个经典品牌原有的韵味。这个豪华版加入了新的道具，为更加完善玩家的城市提供了一些帮助，并顺道再捞一笔。

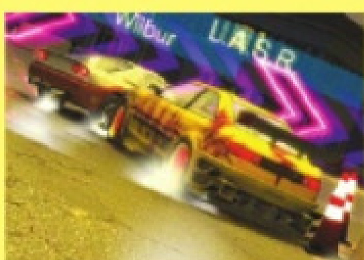


制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2008年6月25日

超速——高性能街头赛车
Overspeed: High Performance Street Racing

竞速
推荐度：80

游戏中，玩家需要尽可能多地参加竞赛，提升自身的等级，最终成为新的街头赛车之王。本作支持多达8人在线对战。

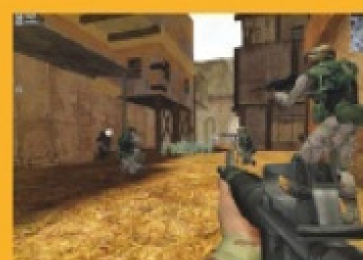


制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年6月22日

反恐特遣队——摩加迪沙冲突
Terrorist Takedown Conflict in Mogadishu

射击
推荐度：60

游戏发生在1993年的摩加迪沙城，美军与恐怖组织争夺该城的控制权，作为别动队的一员，玩家将参与这场激烈的斗争中。



制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年6月28日

世界超级摩托车锦标赛08
SBK 08 Superbike World Championship

竞速
推荐度：80

这是一款快节奏的竞速游戏，共有6种不同的难度选项，以供不同实力的玩家进行选择。最高难度是一个完全快速的模式，需要动作敏捷、操作熟练。

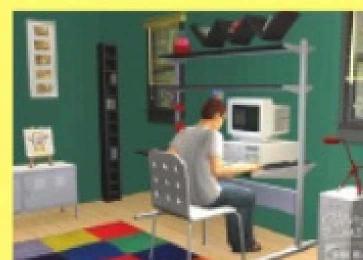


制作：Milestone
发行：Black Bean Games
上市日期：2008年6月22日

模拟人生2——宜家家居
The Sims 2: IKEA Home Stuff

模拟
推荐度：75

很明显这是一款强强携手的游戏，宜家设计时尚的家具和饰品充斥整款游戏。玩家不仅可以得到游戏乐趣，甚至可以以此为自己的新居进行模拟设计。

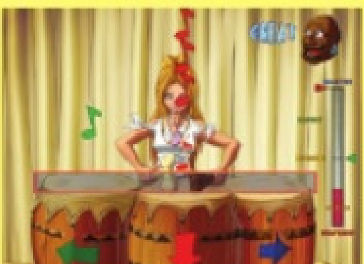


制作：Maxis
发行：美国艺电
上市日期：2008年6月28日

推荐 金发桑妮
So Blonde

冒险
推荐度：85

游戏包含大量黑色幽默对白，搭配上出色的卡通渲染画面，游戏内容也充满设计精巧的谜题和惊喜。推荐尝试。

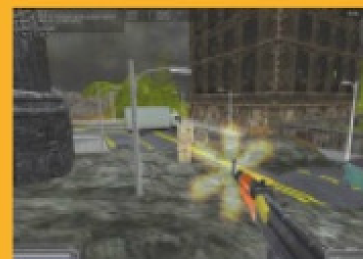


制作：Wizarbox
发行：Anaconda Games
上市日期：2008年6月23日

内乱危机
Civil Disturbance

射击
推荐度：70

本作将把你带到一个动荡不安的美国。当权者的一些强权措施导致内战打响，你可在国民军和联合军中任意选择一方，并取得胜利。

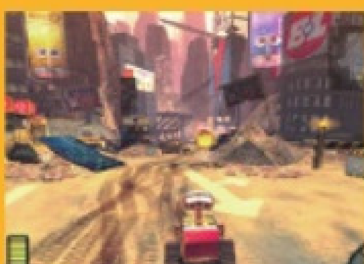


制作：Garage Games
发行：Garage Games
上市日期：2008年6月28日

机器人总动员
Wall-E

动作冒险
推荐度：75

随着在游戏世界中的冒险，影迷们可以重温电影中最为扣人心弦的情节。此外，本作包含了电影观众们从未在影片中看到的独立故事情节。



制作：Asobo Studio
发行：THQ
上市日期：2008年6月25日

幻影战机——复苏
Xyanide resurrection

空战射击
推荐度：80

游戏的剧情过于陈腐，但采用了3D设计的华丽画面、炫目的战斗效果以及对游戏气氛的把握大大弥补了这一点。



制作：Playlogic International
发行：Playlogic International
上市日期：2008年6月29日



“我是你爸爸”

——冷眼看“仙剑之父”之争

□本刊游戏评论组 8神经

在很久很久以前，有一个叫仙剑的孩子。他相貌英俊，品学兼优，期末考试门门一百分，年年都是三好学生。大家都说他是难得一见的天才，电视台还把他的事迹拍成了电视剧给大家学习。仙剑同学的亲生父亲叫姚仙，每个人都敬佩和羡慕他能养出仙剑这么一个优秀的孩子，因为与姚仙相比，那个年头很多父亲连怎么给孩子换尿布都还不会。在很长一段时间里，仙剑和他的父亲姚仙身上，都笼罩着一道令人炫目的光环，每个人都喜欢他们。

不过，慢慢地很多人觉得仙剑不那么优秀了，因为随着孩子慢慢长大，也许人们对优秀的定义也在发生着改变。比如说，一个孩子小时候门门考一百分很优秀，但他长大后就得每年挣一百万才能跟得上人们对“优秀”的定义。如果有个孩子长大后每年能挣一百万，人们会慷慨地将其划入“优秀”的圈子，而不会在乎他小时候是否门门考一百分。



很久很久以前，有个叫仙剑的孩子，大家都很喜欢他

仙剑自然还没挣到一百万。人们很诧异：小时候那么聪明英俊的孩子，长大后怎么可能挣不了一百万？很多人都还在惦记着小时候那个无所不能、讨人喜欢的仙剑。“这孩子的父亲哪去了？”在一些人看来，这是因为“仙剑之父”对孩子疏于管教的原因。而这段时候的姚仙，一直在试图培养更多像仙剑那样聪明优秀的孩子，因为一旦成了所谓的“富爸爸”，责任就重大起来了，你就不能只自私地当一个孩子的爸爸了。不过后来姚仙也没有再培养出一个像仙剑那么优秀的孩子，因为这时候已经是“一百万”的时代了，孩子只是聪明有才已经不堪大用了。再说，一个能养出聪明有才儿子的父亲，也不一定是一个能养出每年挣一百万的儿子的父亲，这个道理很简单。

在这段时间里，仙剑被过继给一个叫工长君的人，在他的细心教导下，仙剑又重新焕发了幼时的风采——“还是那个聪明孩子啊”，人们高兴起来，大家开始给工长君冠予“仙剑继父”一类的头衔。工长君也对大家说：“仙剑这孩子能不能挣一百万没关系，他能一直做大家喜欢的那个聪明孩子就够了。”工长君这么一说，大家就更高兴了，其实很多人还是乐于看到原来那个仙剑的，不太待见那些挣每年一百万的孩子，因为暴发户往往没内涵，再说了，别人的钱也不是自己的。


后来，能挣到一百万的孩子才算“优秀”了

不过，当所有人都没有心理准备的时候，工长君也突然离开了仙剑，原因没有人能说清。人们只知道工长君今后会培养自己亲生的孩子，至于这个孩子会是聪明伶俐讨人喜型，还是一百万“优秀”型，目前也不得而知。仙剑又会成为没人管的孩子么？据说他又回到了姚仙的身边，也许有一天他再出现在我们面前时，仍然会是那副聪明有才的漂亮模样，当然，也可能会彻头彻尾变成一个一百万型的现代“优秀”孩子。看来，做父亲难，做仙剑这样有名孩子的父亲更难。

就在大家都在期待仙剑这孩子将来的变化时，突然有人跳出来

宣称：“姚仙现在已经不配被称作仙剑的父亲了，虽然他生育了仙剑，但也险些毁了这个孩子的未来。是工长君证明了仙剑仍然可以成为一个又聪明又优秀的孩子，不信我们可以看看仙剑的将来，拿他跟工长君将来的孩子比一比就知道，谁才配被称为真正的‘仙剑之父’。”有一些人开始赞同这个说法，而另一些人则表示反对。

唯一迷惑的是仙剑本身，当他看着人们吵吵嚷嚷谁才配做自己的父亲的时候，他却已经看不清自己究竟是谁。

看完上面这个蹩脚的故事，你的表情是囧还是微笑？也许你已经看出来了，催生我写这么一个蹩脚故事的原因，是最近网上关于“姚壮宪VS张毅君，谁是真正的仙剑之父？”的争论。关于此事的详细经过介绍，稍后各位会在xisailuo同学的文章中了解到。关于“XX之父”的说法，事实上游戏业界还从来没有过类似的争论，比方说《超级马里奥》系列、《最终幻想》系列，尽管二者的制作人后来也有更替，但谁也不会异想天开地去质疑宫本茂和坂口博信“之父”的头衔。但在我们这里，这么离奇的事情还就真出现了。话题策划者是在玩纯粹的文字游戏还是一腔热血真要较个明白？抑或是有什么幕后的玄机在里面（噢，关于幕后的“玄机”解读，稍后也可以在xisailuo同学的文章中看到）？


上海软星的解散，也几乎带走了“仙剑”身上的光环

好吧，如果搁下幕后的“玄机”暂且不论，我得说：现在来争论“仙剑之父”的头衔，是一件很可笑的事，是一件很无聊的事。曾几何时，《仙剑奇侠传》被玩家看作是我们中国人的《最终幻想》，可如今，当《最终幻想》系列的最新作可以当作拿下日本市场的利器而让SONY和微软抢破头时，我们的“仙剑”续作却面临既无人又无钱开发的窘迫境地。笔者曾经与姚壮宪面对面交谈，姚仙在谈及“仙剑五”的构想时显得兴致勃勃，但一旦提及具体的时间及进度，则陷入沉默。而张毅君出走烛龙，带走的不仅仅是“仙剑四”的核心开发人员，还几乎带走了“仙剑”本身的光环。


未来的仙剑，还会是那个讨人喜欢的孩子吗？

这时候，曾经的“仙剑”是什么？未来的“仙剑”是什么？谁在乎“仙剑之父”是什么？

如果没有了“仙剑”本身，“仙剑之父”的头衔，就像是天上的浮云。

王朔曾经有部小说叫做《我是你爸爸》，这名字听起来虽然粗俗，但故事讲得挺在理。大概归纳一下意思就是说，要当好一个孩子的父亲是很累的，你想跟孩子交朋友，他就上房揭瓦无法无天；你想大棍子底下出孝子呢，可又违背自己当个慈父的美好愿望。“父亲”这个头衔是不简单的，可归根结底有个底线：你得对自己的孩子不离不弃。

谁是真正的“仙剑之父”有那么重要么？笔者斗胆在此聒噪一句：这浮云一般的称呼，还是不要替姚张二位太计较了罢。不如干脆卖个大方，把这称号让给那些买了首发版又买豪华版，还在痴心等待超级、超超级豪华版的正版“仙剑”玩家。尽管他们不知道何年何月才能玩到“仙剑”的续集，但至少在这个时候，他们担得起“仙剑之父”的称呼。P

醉翁之意不在酒

■ 上海 xisailuo

最近时逢暑假，网上有一个话题引发了颇为热闹的讨论，不过这事从游戏的角度来讲，连炒冷饭都算不上，其主题居然是“张毅君、姚壮宪谁是仙剑之父”。说来有趣，其实“仙剑”历代制作班子都争执不断，从姚谢之争到王世颖与上软的官司等，涉及到谁是“仙剑之父”的争论还真是第一次。事件的对象姚壮宪目前还没做针对此事做出什么个人表示，另一人张毅君（工长君）则在个人博客的日志中不置可否，对“仙剑之母”等称号表示颇具“喜趣好玩之心”。

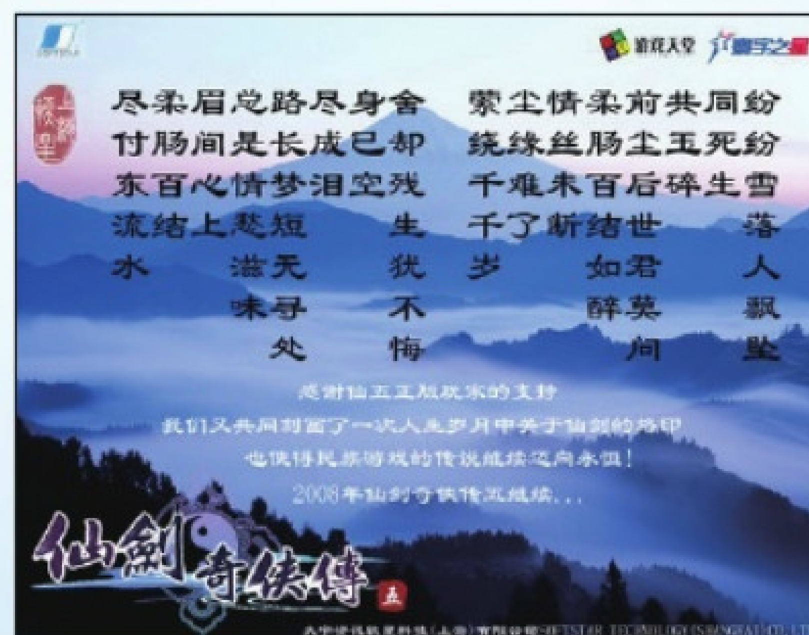
目前就我看到的文章大体有4篇，第一篇掀起“张姚仙剑之父”之争的，上来就卖出一个破绽，宣称工长君在仙剑一代制作时就是小组的重要成员，当然知情人都了解那个时候他还没进大宇。另说姚在“仙剑二”失败以后将“仙剑”制作权彻底交给了张，其实“仙剑”二、三代基本是同步开发，“仙剑二”的某些缺失也是因为姚谢二人“仙剑”品牌主导权之争所致。而后出来一篇网文则列举了一些事实，在肯定姚“仙剑之父”的地位同时，也确认了张毅君在“仙剑”三、四代中的功绩。没想到事情还没完，第一篇文章的作者迅速又写了文章反击，从工长君劳苦功高、大宇制作人纷纷离职、上软缺乏决策权等角度来论证其观点。不过笔者看来，“仙剑之父”的称号应该是用来标榜首创之功的，工长君确实没参加“仙剑一”的制作；其次人员流动是现代企业最正常不过的现象，不知有哪家公司重要员工只有出没有进的；再说子公司的决策权，高层自然有所规划，全世界的子公司没有决策权的也不独有上软一家。用上软“功劳最大”来抹杀当年狂徒制作组奠定“仙剑”基础的努力，颇有失公允。何况从大宇财报来看，“仙剑续集”中一直保持4000～5000万新台币的营收规模，四代比起二代并不出挑，营收情况最差的反而是上软制作的《仙剑奇侠传三外传——问情篇》。而且同样是上软制作的《阿猫阿狗2》，营收也不比贬姚文中一再贬低的《轩辕剑》好。与其说上软业绩高是因为本事大，倒不如说是因为他们接手了大宇最富人气的品牌。至于说北软只做《大富翁》，基本也是以讹传讹，上软“仙剑三”的引擎就是从北软的引擎发展而来，而且就公开情报，这两年北软还有大量的网游任务。贬姚的这第三篇文章流传还不算广泛，直到一个星期以后出现了第四篇，基本上是前文中的论据加强版，另外加入了许多对北软“内幕”的猜测，对其不断唱衰，最后则提供了一张水准不高的所谓上软版“仙剑五”海报。如果

说这些文章是狂热玩家所为，本人深感怀疑，这些文章在多玩、17173、Toms游戏等游戏大站都能找到，这些网站编辑厂商稿都发不完，何以会对这些源自单机的奇异话题如此垂青？直到第四篇，Toms游戏站的报道中作者栏一列赫然写着“厂商提供”4个大字，进一步为我的猜测提供了佐证：这次“仙剑之父”的争执必然是背后有人操纵。

《仙剑奇侠传》是我国仙侠类游戏的开山鼻祖，也是到目前为止国内人气最高的原创游戏品牌，估计有不少人都希望借着“仙剑”的名气分一杯羹。如果按照笔者的看法，争论“姚张到底谁是仙剑之父”根本不是这个论战发起者的目的，毕竟“xx之父”历来是针对创始人而言的。这些始作俑者的真正目的在于分化淡化“仙剑”这个品牌，为自己以后的类似产品打开销路。中国古代如果要弹劾一个位高权重的大臣，并不会直接就马上出手，而是要一些地位比较低的小官先上一些奏章，扯一些鸡毛蒜皮的小事，或者一些捕风捉影的留言，然后换上更大一些的官，更可靠一些的丑闻，步步升级，不把他在皇上面前搞臭，也要在舆论上扳倒他，往往爱惜名誉的官员迫于舆论也会在皇帝的挽留下坚决辞职。“姚张之争”的始作俑者估计深谙其中之精髓。现在所谓“仙剑之父”之争，虽然人人下意识都会觉得这个称号非姚壮宪莫属，但这是场会持续一两年的舆论战的前哨。对于这场前哨战，北软和姚仙处在难以回应的尴尬境地，而策划者躲在暗处搅浑水，只望把舆论闹得越大越好，无论这场争论的结果如何，自己也没有损失，何惧之有？如果我们仔细分析，会发现这类文章除了“争仙剑之父”，还主要是在抬高上软，贬低北软，不少年轻玩家看了恐怕会义愤填膺。但仔细一分析，上软已经解散，临走前还依靠品质良好的《仙剑奇侠传四》留下了一道光环，对于这样的逝去者，再怎么吹捧也没关系，已解散的上软也不会出来回复了，而担负“仙剑”续作制作任务的北软只能是有口难言。我敢和各位读者老爷打一毛钱的赌，类似“仙剑之父”这样的争论绝不会止步于这个暑假档。如果今后的“仙剑Online”让玩家不满意，虽然这个作品是中国台湾省大宇制作，预定久游负责运营，和姚壮宪及北软没啥关系，但始作俑者一样会出来用诸如“痛心疾首”一类的说法把矛头对准姚壮宪和北软。这之后才能看出这场争论的真正意图，随着此事策划者自己的作品慢慢浮出水面，估计这场论战也会跟着升级，把原来的“仙剑”粉丝群吸引到他们想要的方向去。

这次论战虽然是针对姚仙和北软，但另一方工长君估计也不好受。当初姚仙带着工长君从中国台湾省来到大陆，披荆斩棘开创北软，打下一片天地，几年后又抽调一批北软精英交给工长君组建上软。可以说上软是源自于北软的。没有姚仙的慧眼识英雄，也没工长君今天的脱颖而出。工长君现在在游戏迷心目中可谓德高望重，虽然他在个人博客中的颇为自谦，但是“仙剑四”说明书中“以单机仙剑新作抗衡国外大作，防止他国游戏对中国玩家文化洗脑”的言论，以及在粉丝论坛中的高调发言都博得了一片喝彩。在玩家的心中，工长君不仅是高瞻远瞩的游戏制作者，还是一名敢做敢为的猛士。令人遗憾的是，工长君很多话却往往遭到曲解和利用，比如著名的“上软规模是北软的1/3，资金也是北软的1/3”，原意仅是上软规模小，却被某些枪手和不明真相的玩家当作上软遭到不公正待遇的证据。其实稍微分析一下就知道，不管是上软还是北软，平均到每个开发员工的费用都是一样的。而且从已经公开的信息看，上软同期只承担一项任务，北软同期却要承担三四项任务。本来是一句大实话，却遭到一些人别有用心地利用，恐怕工长君本人也十分遗憾。工长君曾经在个人博客表示“与姚仙一直保持个人友好关系，和北软大宇等也保持友好竞争的关系”，并强烈反对某些人恶意YY，但因为自身所处的地位，很多话无法明说而不得不选择隐居。现在的“仙剑之父”之争无异于公然挑拨这两位德高望重制作人之间的关系，不断变本加厉，实在让人齿冷。不过，工长君素来以快人快语著称，于人于己都有极高的道德要求，有时一些无心之语也难免成为受人攻击的起因或者苗头。例如工长君在其主持发开的几代仙剑的游戏说明书前言中曾如此写道：“……有的人为名为利研发，有些根本是商人，能力虽强但最后自己想着当老板当主管……精力都花在跳槽与出风头上……”“仙剑奇侠传……这10年风风雨雨中的动荡都是一次次的磨炼……努力寻找为了游戏而研发的战友，并且排除为名为利甚至不负责任半途而废的人！”

现在的工长君已经远离了“仙剑”的制作团队，担任新公司烛龙的制作总监及总经理，打开了一片新天地，实在可喜可贺。其实就像工长君所说的，潜心制作游戏才是正道，搞歪门左道未必会为这次风波制造者的产品带来好处。现代军事学有个理论，对敌方的欺骗行动，就算成功也有可能因为成本过高而得不偿失。现在始作俑者注意力集中于混淆“仙剑”品牌，另一方面他自己作品的质量也必受影响。作为普通玩家，我们大可以等着看，在这场“仙剑之父”闹剧最后，策划者究竟会得到些什么。



网上流传的“仙剑五”宣传海报，却是一个已经不可能存在的上软版


游戏新闻 > 大陆新闻 > 正文

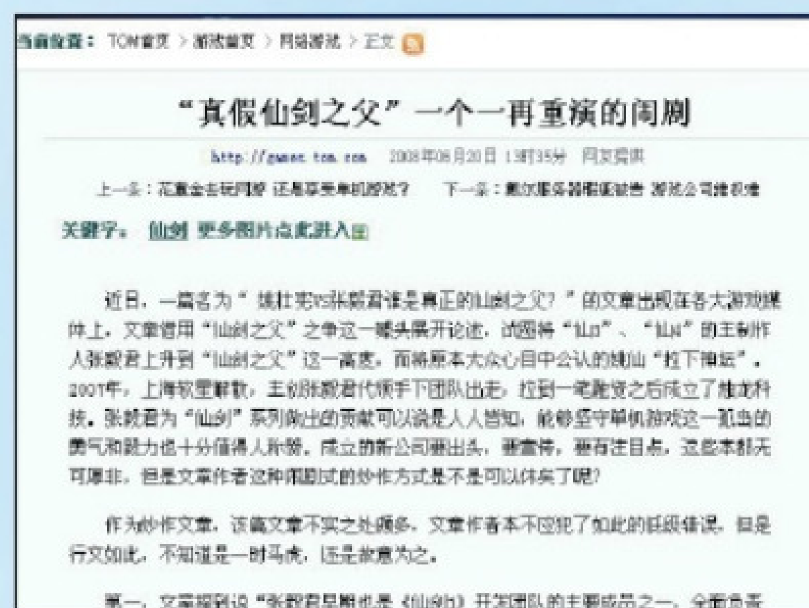
姚壮宪VS张毅君 谁是真正的仙剑之父？

2008年06月18日 09:30:57

文/阿飞
本文为作者对17173之独家供稿

姚壮宪——《仙剑奇侠传》的作者、老一代仙剑迷心中的“仙剑之父”、中国乃至华人游戏圈中最著名的游戏制作人之一。《仙剑奇侠传》可以说是有史以来拥有最多和最忠诚的支持者的中国原创游戏。而更重要的是，在中国，当游戏产业刚刚起步的阶段，这款产品让所有人看到了纯中国化题材在游戏领域的广阔前景和无限希望，也为整个游戏产业提供了重要的方向和信心。

一篇《姚壮宪VS张毅君，谁是真正的仙剑之父？》的文章，掀起了网上的讨论


当前位置：TOM首页 > 游戏首页 > 网络游戏 > 正文

“真假仙剑之父”一个一再重演的闹剧

http://games.tom.com 2008年06月20日 13时35分 网友提供

关键字：仙剑 更多图片点此进入

近日，一篇名为“姚壮宪vs张毅君谁是真正的仙剑之父？”的文章出现在各大游戏媒体上。文章借用“仙剑之父”之争这一噱头展开论述，试图将“仙三”、“仙四”的主制作人张毅君上升到“仙剑之父”这一高度，而将原本大众心目中公认的姚仙“拉下神坛”。2007年，上海软星解散，主创张毅君带领手下团队出走，拉到一笔融资之后成立了烛龙科技。张毅君为“仙剑”系列做出的贡献可以说是人人皆知，能够坚守单机游戏这一孤岛的勇气和毅力也十分值得人称赞。成立的新公司要出头，要宣传，要有注目点，这些本都无可厚非。但是文章作者这种闹剧式的炒作方式是不是可以休矣了呢？

作为炒作文章，该篇文章不实之处颇多。文章作者本不应犯了如此的低级错误，但是行文如此，不知道是一时马虎，还是故意为之。

第一，文章报到说“张毅君早期也是《仙剑1》开发团队的主要成员之一，全面负责

不久后出现的反驳文章，让形势显得微妙起来


WWW.17173.COM

感谢您参与我们的调查：）

投票调查问题：仙剑系列，你最喜欢哪一部？

投票总数：12405　投票截止日期：2009年08月02日

选项	比例	票数
《仙剑奇侠传》DOS版	14.66%	1818票
《仙剑奇侠传》98柔情版	25.6%	3176票
《新仙剑奇侠传》	6.83%	847票
《仙剑客栈》	0.53%	65票
《仙剑奇侠传二》	0.94%	117票
《仙剑奇侠传三》	9.25%	1148票
《仙剑奇侠传三外传·问情篇》	2.91%	361票
《仙剑奇侠传四》	39.27%	4872票

某网站应时设立了“你最喜欢的仙剑”投票，令人意外的是更多的人选择了“仙剑四”，不过将“仙剑一”的三个版本视作一个的话，它仍然略占上风



写下这个题目的同时，我想到了一句套话：当你无法想象一款游戏有多糟的时候，你可以想象它要多糟有多糟。《鬼屋魔影》（系列最新作）的表现证明，它完全配得上这样的评价。

游戏的开始处，我发现自己从一张床上醒来，视线里一片模糊，除了那两个驱赶我的暴力男，想不起更多的东西。我保持着模糊的视线，尽量按照那两个混蛋的指示移动，直到其中一个人被墙体里的不明生物吞噬。然后，我找到了一面镜子，看到了自己满是疤痕的脸。最后，我解开了一个成就——“盲人”。很抱歉，我差不多是用Xbox 360玩通了这款游戏。我很后悔选择了这个平台，因为在360上我竟然可以感觉到游戏在隐隐地丢帧。但这不是主要的，重点是我在游戏开始10分钟后意识到，我会像这个别开生面的开场一样在游戏里晕头转向下去。

前情提要，空有噱头


你需要恐惧的并不是黑暗里的怪物，而是碰到它们时无法灵活地应对


主角有一张苦大仇深的脸，但是你很难有兴趣真正了解这个故事


飞车桥段倒没有手感问题，但你也许很奇怪为什么这款游戏要加入一场飞车戏

我想已经很久没有出现过这样考验玩家耐心的游戏了。首先，你会遭遇手感的难题。当你控制主角时，你可以感到自己正在控制一截木桩。生硬的移动让你有劲没处使，第一关的Boss战更有可能让你彻底崩溃，好不容易进入第二关，关尾那一段超长的飞车考验竟然没有存盘点。如果你能迎着各种Bug挺过这段无厘头的竞速游戏，那么恭喜你，这款游戏总算有点正常些的内容了。而且你也可以挖空心思想一想，这款游戏到底还有什么值得你玩下去的地方。

如果要我选，我会选择一些细节的设计。比如那个让电线短路的小游戏、比如火势在游戏里的真实蔓延、比如在摩天大厦外面攀墙逃生的桥段……这些迷你游戏和谜题的设置，总会让你想起冒险游戏里那些经典的困室逃生情节——一个明确的目标和一个值得思索的解决之道，其中的脑力活动总是很有趣的。需要着重赞许的一点是，《鬼屋魔影》的确像之前无数次演示的那样，将游戏引擎的物理性能发挥到极致。当你躲在一个安全的角落时，火势会不断向你的藏身之处侵蚀，你没有任何逃生设备，只能背靠着一道无法打开的门。喔，你是说找钥匙吗？算了，拿枪打破你身后这扇脆弱的木头门就可以逃生。

你必须承认，只有很少的时候你才会因为这些游戏的玩法设计而高兴起来。多数时候你会碰到奇怪的困扰，比如在游戏开始处变成了“盲人”。哈，你可能会说，难道你不知道眨眼睛吗？只要眨两下眼睛，你的视野就变清晰了！可是朋友，你应该还记得游戏里那些会吐口水的怪物，当你眨巴着眼睛试图用“雨刷”扫清视野时，你不但无法继续打怪，还会被吐更多的口水，然后就这么糊里糊涂地挂掉。显然游戏中的很多设置不仅自相矛盾，而且实用价值很低。

有些人认为，如果让濒临倒闭的Atrai再给开发商几个月时间，也许一切都不一样了。但我认为你需要想一想，这款游戏中那些看起来很酷的设计是否从根本上就有些脑残呢？当你看到游戏的开始界面时，你会惊讶地发现，你可以从游戏的任何一个章节开始冒险——准确地说是从任何一个桥段开始。因为只要你进入一个选单，你就会发现开发人员已经自动将一个完整的章节区按时间进度分成一个个小格，从哪里开始都是可以的，这就是开发者自诩的“跳过某个特定难点”的功能。说起来，这个功能真实反映了人性的阴暗面，它就像是潘多拉的魔盒，一旦玩家得知它的神奇，就忍不住想在任何一个桥段处向前跳跃，然后马马虎虎地跳完整个剧情，而且对你控制角色来说，其实“跳关”只是损失一梭子弹或是一桶恢复剂而已。此外，我不得不说的是，因为别扭的操控有些地方的确很难，这时你就会明白为什么“跳关”是一个值得


前情提要很好，但只是个无关游戏性的噱头

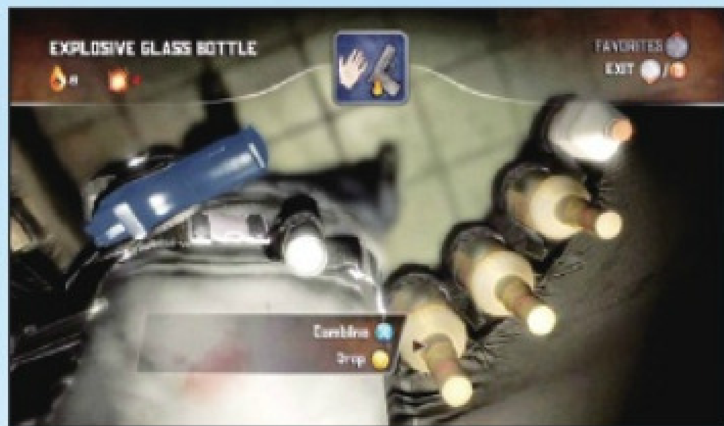
开发者炫耀的功能了。

最令人无法忍受的是，这种无节制的“跳关”设计被隐藏在一个看起来很“酷”的美剧模仿秀里。从第二章开始，每当你进入游戏时，就会看到一段惟妙惟肖的“前情提要”，那句“Previously on Alone in the Dark”听起来倒是万分亲切，但你必须了解到，这东西其实毫无必要。在万恶的“跳关”菜单里，每跳一格都能直观地看到该桥段的场景图片和剧情介绍。这样“友好”的设计不仅让“前情提要”变成废物，也给那些按捺不住好奇心的人士提供了便利的剧透通道。据说有这样一个故事：《星球大战2——帝国反击战》首映时，有个很下等的人在电影院门口举着个牌子，上面写着——“黑武士是卢克的爸爸，他后来死了”。这个人有什么下场我们不得而知，但是看看那些坚决不看剧透玩通《潜龙谍影4》的玩家，开发者就应该清楚，这种廉价的剧透看似高明，实际上有些下等无边的意境了。

哗众取宠，韵味尽失

好了，我也不想再拘泥于细节的问题。我真正想说的是，这款顶着经典光环的《鬼屋魔影》从骨子里既没有它前辈的灵光一闪，也没有成为百万大作的壮志雄心。

新的《鬼屋魔影》从它的前作那里继承了什么？你完全无法看到。1992年原作的精髓用它的中英文名字就可以概括，强调的是幽闭空间内无助的恐惧感。在技术上，那款《鬼屋魔影》其实并没有达到理想的境界，4年后的《生化危机》为它完成了最完美的升华。从那以后，《鬼屋魔影》的招牌似乎像垃圾一般被Infogrames（也就是如今的Atrai）丢弃掉了。2001年，初出茅庐的Darkworks为Infogrames开发了系列的第四作《鬼屋魔影——新的梦魇》。尽管有很多硬件兼容性上的问题，却是一款很“鬼屋”的游戏——完全类似原作的固定视角、阴暗神秘的宅邸和颇有新意的谜题（印象最深刻的是凭借地板上的脚步声判断何处地板下有古怪）。在《新的梦魇》里也能感受到《生化危机》对它的强烈影响，双主角设置、武器系统以及同样的2.5D引擎，让它们看上去是如此相似。这也是它最尴尬的地方。那个原先影响了一代动作冒险游戏的强者，一下从高高在上的人变成了懦夫和迷途者。



物品组合系统，游戏里唯一叫人感觉愉悦的设计



选关是个很无趣的功能，而且令玩家的游戏时间迅速打折


火可以做很多事，从这里可以看到开发小组的确有些想法

其实，延续《新的梦魇》的风格未必没有出路。在我看来，当许多同类游戏都变成《生化危机5》时，《新的梦魇》反而具有那种古典的味道。可是当它的第五作宣布开发时，似乎“遗忘”成了开发者最希望做的事。

现在，我们无法知道这款新的《鬼屋魔影》最初是副什么模样。当它还被称作《鬼屋魔影——濒死调查》时，发布的许多概念图和游戏场景已经消失无踪。当它没有任何理由地把游戏称为《鬼屋魔影》时，或许开发者希望传达的信号就是，他们希望完全从头开始，而决不吃从前的老本。这看起来就像是《生化危机》不再追查僵尸病毒或是《古墓丽影》不再用劳拉担任主角一样让人不可思议。《寂静岭》的故事如今编得再离奇，也要象征性地去那个烟雾弥漫的小镇走一走，但是看看《鬼屋魔影》，只剩下那位不知何故穿梭时空数十年的Edward Carnby大叔。当我试着去玩那款改动极大的《生化危机4》时，我纵然不够喜欢，也还是承认它仍旧保留了一些《生化危机》系列的味道。可是这款新鲜出炉的《鬼屋魔影》却叫人找不到久远之前的感觉。我没有怪它加入了那些稀奇古怪的物品组合系统，但是，你总要给我看到一点“Alone in the Dark”的怀旧感吧？


经典的《鬼屋魔影》原作，如今还有人在怀念它


我更加能接受这样的Edward Carnby，来自《鬼屋魔影——新的梦魇》

我不禁想起《波斯王子》拥趸们的群情激昂。大概没有人不知道，《波斯王子》的新作就像这款《鬼屋魔影》一样，换了主角、换了背景、换了画风，还换了系统。总之，只有《波斯王子》这个名字留了下来。奇怪的卡通渲染、寒酸的乞丐王子，看上去总是叫人捏上一把汗。我倒不担心新版《波斯王子》的手感和格斗有什么技术问题，从《时之砂》开始我们就已经习惯了一种风格，若彻底推翻，感情上总会有些波折。如果从相反的角度来看，《波斯王子》也可以作为《鬼屋魔影》大胆“进化”的证据。毕竟《波斯王子》系列一贯这样，除了《时之砂》三部曲，那两款很早的前作和《波斯王子3D》游戏设计各不相同。可开发者们是否想过，《波斯王子》毕竟还有前几代积攒的人气可以折腾，如果《鬼屋魔影》不再向过去致敬，而是面向新世纪的动作游戏玩家重起炉灶，那么《鬼屋魔影》这个名字多半就会淹没在每年数千款游戏的海洋里，能够掀起多大的风浪呢？

当《鬼屋魔影》的开发者们决定走一条彻头彻尾的美剧路线时，他们就注定走向了一条哗众取宠的道路。那些中央公园里的黑暗角落是否骇到了你不太重要，重要的是一定要将前情提要这样的表面功夫做足；技术的缺陷不太重要，重要是一定要让它“新”起来，显得它是多么的与众不同。当然现实是，《鬼屋魔影》向那些浮想着要把新作改个底朝天的人发出了一个警告，就像IGN的评论所写的那样：在黑暗里，没有人会看到你哭泣。



手柄控制的战争
——遥控化战地机器人

■ 江苏 慢悠悠

科幻文学、影视作品中那些驰骋沙场的战斗机器人，今天已经在以科技为主导的信息化战场成为了现实，尽管和那些威风凛凛的机甲武士相比，它们看上去十分渺小，甚至可以说有些简陋，但它们的确走出了从科幻到现实的关键一步。军事游戏作品也验证了战地机器人这一单兵力量增倍器的作用，这些小家伙已经成为了马库斯・菲涅克斯（《战争机器》）、索利德・斯内克（《潜龙谍影》）、司考特・米切尔（《幽灵行动——尖峰战士2》）等英雄们的左膀右臂。另一方面，游戏操作模式和控制设备，也被吸收到现实军用机器人的操控系统中去。

历史

人类战争史上最早的军用机器人，是纳粹德国于1940年末量产的“巨人”追踪爆破机器人（Goliath Tracked mine）。由于兵员数量上的劣势，纳粹德国急需一种能够代替士兵执行爆破任务的车辆。而在法国沦陷前，一位名叫阿道夫·加尔奇的机械师就已经制作出了一款可以遥控的履带式微型车辆，为了避免这一发明日后落入纳粹手中，他将原型车丢入了塞纳河中。不幸的是，这个世界上第一款军用机器人的雏形被德国意外获得，随后德国军火局要求博格瓦德汽车公司负责对其进行量产，直到德国投降为止，总共有7564台“巨人”被生产出来，运用到入侵波兰和日后的防御作战中。


英军在诺曼底缴获的纳粹德国生产的“巨人”遥控机器人

“巨人”长度约1米，宽30厘米，最高时速为9公里，以电线方式遥控，内部有油箱、发动机、散热系统和可以装载60公斤烈性炸药的货舱。在防御作战中，工事内的德军经常遥控“巨人”前进到阵地前沿，待敌军冲锋后作为炸弹使用，它还被广泛布设在盟军坦克的前进路线上，用于炸毁其履带和底盘。进攻战中，“巨人”可以代替爆破手的血肉之躯，去炸毁那些处于重火力死角中的碉堡。在诺曼底和法国战场，盟军对缴获的“巨人”感到十分新奇，甚至还出现过士兵误操作导致车辆引爆的意外伤亡事故。



除了“巨人”以外，二战中还有大量的遥控式坦克的登场，图为苏制TT-26无人坦克


“巨人”遥控机器人等比复制版

虽然“巨人”存在诸多的缺陷，如遥控电缆长度有限，容易被炮火折断，车辆的行动速度和越野性能均不理想，攻击方式单一等等，但无论是其设计理念还是机械结构在当时都相当超前。同纳粹在二战中发明的MG42机枪（彻底改变了轻机枪的结构）、MP55自动步枪（启发了AK47的设计）、Me262战斗机（开启了喷气战机时代）和V2火箭（成为了人类空间探索的先导）一样，“巨人”的三个特性——履带式动力结构、微型化和遥控式操作也成为了今日战地机器人的基本设计要求。

履带式结构

科幻作品中的战地机器人，其行动系统的解决方案有轮式、气垫式和被运用得最为广泛的双足行走式，而履带式结构则被认为是一种“土得掉渣”的设计。在今年第三季度将要发售的机器人动作游戏《重装任务》（Heavy Duty）中，将会把上述四种行动方式的机器人放在一起，让玩家们来体验它们各自的优缺点。轮式对于微型战地机器人而言

是相当不实用的，跨越障碍物的高度同轮胎的直径呈正比例关系，对于只比遥控汽车大一号的战地机器人而言，巷战条件下复杂的环境会让轮式机器人寸步难行，甚至是地面上一个稍大的裂缝都可能将它们卡死。卡内基·梅隆大学（Carnegie Mellon University）开发的“龙骑士”机器人（Dragon Runner）底盘全长38厘米，重4公斤，一个士兵的背包中即可装下，为了解决轮式结构在城市战条件下越障能力的不足，小小的身躯两端安装有四个直径为40厘米的轮胎。在《幽灵行动——尖峰战士》中登场的多用途通用装备M.U.L.E本身已经不属于微型机器人的范畴，其车长4.57米，宽1.83米，自重1吨，载重910千克，这种体型使用轮式结构才是刚刚好的。



M.U.L.E重达一吨，是未来悍马的代替者，如此庞大的身躯才可以使用轮式行动方式


《机器人总动员》中出现的WALL·E，它的职责是处理地球垃圾，尽管此时的地球早已经成为了一堆巨大的球型垃圾

气垫式推进方式更适合大型装备，如美海军陆战队使用的LCAC登陆艇。另外地效飞行器更适合在平原活动，城市战情况下使用是毫无意义可言的。至于双足结构，机器人研究者依然受困于双足机器人行动时的重心保持难题。以索尼的QRIO为代表的双足机器人均造价高昂，况且即便能够在控制成本的前提下实现双足化行走，对于微型战场机器人而言也是毫无用处的——由于步幅较短，它们在行动速度上很难和轮式结构相媲美。轮式无法跨越障碍物，而双足式又没有太强的机动性，因此折中的“腿轮式”结构应运而生，代表有“勇士号”火星探测器和《潜龙谍影4》中斯内克使用的Mk. II 机器人，在高速状态时可以拥有轮式车辆的速度，在遇到障碍物时又可以以双足方式自由跨越。可变形的十字交叉连杆结构的行动系统，能够在电机驱动下让机体变高或者变矮，Mk. II 将足式步行结构、轮式行驶结构的优点合而为一，对战场这样的特殊环境具有比以往各种微型机器人更为优异的适应性。

遥控化指挥

科幻电影中的战地机器人拥有独立的AI，像一个高效率的杀手那样机械地完成追踪、锁定、开火的循环，对于现实的AI技术而言就属于天方夜谭了，况且就算能够实现，如果出现系统死机、病毒感染等情况，失去控制的机器人可就要成为友军的噩梦了。对于用机器人来伴随士兵作战，军界大都持肯定态度，美国陆军训练与纪律管理处少校Kenneth Rose对此有这样的评价：“机器不会感到疲倦，不会闭上眼睛，它们不会因为下雨而躲藏在树下，或者由于无聊而和同伴聊天……一名人类的哨兵，其注意力会在整个站岗的过程中出现戏剧性的变化，而这往往是灾难的源头……机器人从来不会感到恐惧。”有的武器平台将武器的控制权交给机器自身，如“守门员”这种舰用密集阵火炮，在获知对方的超音速对舰导弹来袭后，指挥人员打开开关激活“守门员”，使其自动搜索高速来袭目标并对其实施弹幕射击，因为在如此之短的时间内作出正确的判断和反应，这大大超出了人类射手的生理极限。在《异形》《细胞分裂》系列中出现的哨兵机枪在被激活后，同样会用生命探测器和雷达，来对前方一切活动的生物进行格杀勿论的扫射。这种做法仅用于上述两种固定的自动防御性武器身上，使用者可以根据防区来确认安全区。而将其运用在伴随士兵进行机动作战的机器人身上，则难以避免友军火力误伤事件的发生。一台没有收到任何命令的无人设备的炮塔开始旋转，这给友军士兵所带来的恐惧感并不亚于敌人射来的子弹。因此，目前最为保险的做法，就是将机器人的武器控制权交给士兵自己，这就是通过遥控的方式。

由于机器人要代替人类士兵，并且脱离其视线深入危险区域进行各种作业，因此要求遥控设备必须能够显示机器人此时的“主视角”。福斯特·米勒公司的“魔爪”（Foster-Miller TALON）机器人是现役陆军战地机器人的代表，它的控制借助一个便携式遥控箱。其结构同一台老式街机类似——左摇杆用于控制机器人的行走，右摇杆用于控制摄像机和武器的移动，中间是一个7英寸液晶屏，各种功能键安排在其下方。然而，这种看似并不笨重的设备，实际需要一个专业人员进行控制，这就意味着一台“魔爪”会使得一名战场上的士兵无法直接参加战斗。《前线——燃油战争》中给出的解决方案，是一个同PSP类似的融显示终端与操作键于一体的手持设备，士兵可以根据战术需要，在遥控机器人和端枪进行直接战斗之间自由“切换”。目前正在实验的“未来战士”系统，其机器人的指挥解决方案更为大胆——士兵手持一个同Xbox360手柄类似的设备，它实际上就是从真正的Xbox360控制器改进而来的，唯一的不同就在于无线信号的强度大为加强（可以覆盖半径为500米的区域），并且对信号进行了军用加密。由于手柄本身不提供图像功能，机器人视角的图像由士兵左眼佩戴的VR眼镜进行输出。即便由士兵来指挥，“魔爪”在部署过程中还是多次出现自动将武器对准友军士兵的事故，因此军方暂停了正式列装的计划。

虽然拿游戏机手柄来控制战场上

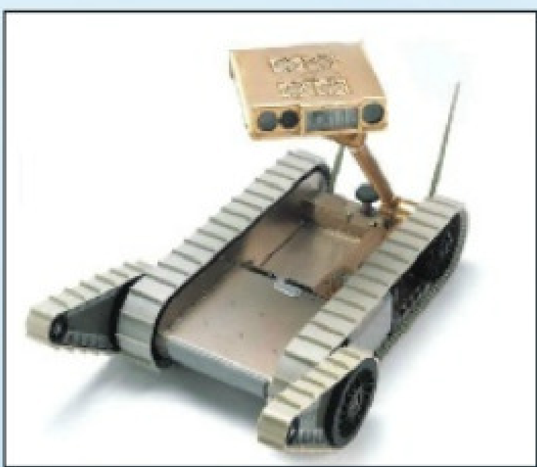

将武器的使用权交给机器，对于进攻性武器而言是极其危险的，图为“守门员”密集阵火炮


“掠食者”无人机的操作如同一个飞行模拟游戏

冷酷的杀人兵器看上去有些“不够严肃”，但实际上，手柄在遥控战地机器人时有着相当大的优势——机器人在地面移动，其操作是完全2D式的，并不需要飞行摇杆式的控制方式（飞行摇杆最适合控制“掠食者”无人机，其万里之外的驾驶人员操纵它们进行侦察、投弹操作时，已经同一款飞行模拟游戏毫无两样），而手柄的键位布局恰恰非常适合用来操作机器人。年轻士兵非常热衷电玩，因此交给他们一个“游戏控制器”，这种人机界面可以将平台的使用门槛降到最低。专门为动作射击游戏优化设计的Xbox360手柄当仁不让地成为了目前军用机器人的首选操作器，如目前驻伊美军使用的SUGV侦查机器人和部分的“魔爪”均使用了微软次世代游戏机的操控方式，只是不知道这些可爱的小家伙会不会在实战中突然“三红”。另一方面，索尼公司也不甘示弱，在MGS4中，借助Mk. II 机器人，他们向人们展示了其独特的六轴功能，可以通过上下挥动来让机器人的身体拉高或者降低，并且脱离视点控制来实现更为复杂的移动，目前已有多家军用机器人公司计划采纳这项新颖的控制方式。说起来，如果将Wii的操作方式运用到战地机器人的控制中去，对于使用者而言，战争和游戏之间的界限就真的变得非常模糊了。

丰富的任务适应性

前文介绍的“魔爪”最初是排爆机器人，其军用版的正式名称为“特殊武器观测、侦察、探测系统”。侦察是战地机器人最基础的功能，利用通用底盘加装各种攻击性武器，均是它们的附加功能。它们通常用在CQB作战前，以遥控方式先行进入来投石问路，另外在巷战中也作为无人机以外的补充侦察手段使用。它们底盘上安装的高尖端侦察设备，可以让士兵脱离直接交火的区域，让战场上可能隐藏的一切危险无所遁形。当然，侦察型战地机器人的造价也要远远高于攻击型。被誉为“狙击手克星”的Redowl机器人，其小小的身躯上安装有位置传感器、激光测距仪和目标指示器，在受到狙击时，四个高灵敏度麦克风可以在一毫秒时间内判断出狙击手的方位和高度。此时它的“头部”会迅速转向攻击来自的方向，并用热成像仪透过墙壁等障碍物来搜索目标，通过图像分析来确认此时狙击手的位置，并发射激光对目标进行锁定，此时佩戴有VR眼镜、装备有反器材狙击枪的“反狙击狙击手”可以迅速找到敌方的位置并完成射杀，整个过程耗时不到10秒。“龙骑士”被设计为反步兵机器人，除了遥控使用摄像头进行侦测以外，还可以转化为岗哨模式，在静止不动的状态下通过声响的变化来感知半径50米内可疑情况的发生，一旦出现异常就会响起警报。


专用反狙击侦查机器人RedOwl

发明一种随时伴随士兵左右为其解决负重难题的机器，这一直是步兵的梦想，《三国演义》中的“木牛流马”在现代科技的帮助下也成为了现实。多功能通用后勤装备“骡子”（M.U.L.E）的实战威力，在《幽灵行动——尖峰战士2》中已经得到了全面的展示。幽灵侦察组在孤军深入敌后、补给有限的情况下，多次利用空投的M.U.L.E来获取枪械和弹药补给，“骡子”为特种部队解决敌后作战持续性的难题提供了一种行之有效的途径，也将彻底改变地面战争受后勤制约性极大的现状。2005年由波士顿动力（Boston Dynamics）研制的“大狗”机器人（BigDog）更具超前性，这个高0.7米，重75公斤的仿生机器人使用四条机械腿行走，可以实现奔跑和跳跃等各种动作，即便遭遇重击，也可以通过调整重心来获得平衡。它的有效负荷为100公斤，可以装载两名士兵的单兵装备，其四足行走的特性，可以自由跨越战场上凡是人能够跨越的一切障碍物，像一头忠实的猎犬那样伴随“主人”左右，士兵也从携行具、背囊中附加弹药的重量中完全解脱。


“大狗”机器人可以作为士兵的忠实猎犬存在

攻击型战地机器人的威力同样不容小觑，以“魔爪”为例，它已经可以安装人类士兵所能携带的一切单兵武器，包括有M16步枪、5.56mm SAW M249机枪、7.62mm M240重机枪、M82反器材步枪、40mm榴弹发射器和M202A1多发燃烧火箭弹发射器，无论是主战、压制还是精确武器均一应俱全。尤其值得称道的是它的狙击性能，可以完全避免狙击手的主观因素对射击所带来的影响。《燃油战争》中两大派系的进攻型战地机器人同样是“魔爪”的翻版，如装备有7.62mm机枪的TR1 Tiger Runner和AQ431，这部游戏中还出现了多部安装有大口径迫击炮的遥控机器人，以目前现役产品的底盘来看，恐怕对于这些武器还“无福消受”。

结语

军事题材动作射击游戏中大量涌现的战地机器人，以及各种无人机械在实战中的运用，不免让人们产生这样的错觉——莫非真的有一天，参加战争的双方就像今天网络游戏中的两个派系，在大型网吧中操纵着千里之外的各种无人机器进行对抗？《超限战》中提出了武器“慈化倾向”的概念——精确武器作为信息化战争的代表，在消灭敌人的同时开始控制附加的无意义杀伤力，而无人机械的使用，又将士兵血肉之躯的永久损耗用可再生的机器来代替。即便有一天机器可以代替人类走上战场，它们仅仅改变了战争的进行方式，并无法改变战争以毁灭生命和文明为目的的本质。而由于机器人造价和科技局限性所导致的种种不足，这一天实际上距离我们也是非常遥远的。现在唯一确信的便是，游戏作品可以脱离现实科技的限制，为我们呈现各种高尖端的战地机器人，让我们在真正安全的位置，去体验它们的神奇。

▶深度关注

“石器”：一个时代的谢幕

7月4日，金山旗下的北京数位朝代科贸有限公司在《新石器时代》官网上贴出公告称，由于无法解决《新石器时代》的中文版权问题，因此，虽然数位朝代“非常遗憾与痛心”，但必须在今年8月2日关闭《新石器时代》所有游戏服务器，暂停此游戏的运营服务。从2000年年底开始测试，到如今宣布停运，早已步入骨灰级行列的《石器时代》见证了中国网游业的风云变幻，也笑纳了无数“石器”玩家的一丝感伤。

■北京 黑血天蝎

在生物链中，死亡是一件很普通的事件，也是一条必须遵循的原则。但对有感情的人来讲，却并非这样简单。2001年1月12日～2008年8月2日，由《石器时代》1.82版开始，至《新石器时代》终结，历经八载、约10个版本的变迁，卡通、回合制网游一代元老《石器时代》虽然划上了句点，但所寄存的内容，已经远远超过这4个字本身的价值。每一天、每个人、每一场景都会转化成画面，藏在我们记忆深处。我们有理由回到8年前，重新回顾那已经模糊了的影像！

寻找曾经的纯真年代

加加村，克克尔的故乡。不知何时起，渔村玛丽娜丝取代了加加成为探险、对战、交易的根据地。在这之前，加加岂能只用“繁华”两个字形容！依稀还记得我出生的年代，那时地球人管这个年代叫做“1.82”。那时，原始人们喜欢住在这个把房子建在树上的村落中，碧绿的草坪、繁茂的森林、可爱的威威，都是人们生活中不可或缺的一部分。无聊时，我喜欢坐在草垫上观察加加村来来往往的人，他们每个人都有不同的眼神，每个人也都有他自己的故事；生气时，我喜欢在村外抓一群威威扔在村口，并且把气愤的内容写在威威的头上——那时威威除了当个性宠来修练，貌似也只有这个功能了吧。



“古董”展示：最早的《石器时代》登录画面

渔村，石器中的纽约。这是个通过人为“开发”繁荣起来的村庄，这里有蔚蓝的大海，有黄金般的海岸，也有新奇的融合宠物NPC，还有让原始人又爱又恨的商业宠技能学习处。这里更是捡到那个失忆少女“玛蕾菲雅”的“愿藏”老家。在“石器”中没有任何村落要比渔村繁华了！在24小时店里，无论何时都会有很多乌力乌力在制作豪华生鱼片，不过作为苦工，它们通常都会在制作完毕后被主人遗弃，好在有善良的“服务器”会收留它们。在渔村长毛象货运站里工作的原始人们是谢绝打扰的，无论发生什么事，他们都会坚持不懈地运送货物，因为长毛象货运站晚上不营业。

人龙，吉鲁岛的五兄弟。最轻的青，水火体重424kg，火风是红，绿是地，火最弱……你不会看到这些摸不着头脑吧？玩“石器”的没有一个人不曾拥有过人龙，对这些问题自然也熟悉不过。虽然我到现在仍对其中的两个问题存在疑惑，但对这么久远的疑问又何必计较呢？蓝人龙是我的最爱，当然这也是原始人们最初的梦想，62/14/9/8，我想在那时谁看了都会兴奋吧！

任何事物都可能寄托着一种情怀，《石器时代》的离去带走了许多人的美好回忆

No！No！29的忠诚。“石器”里面最厉害的宠物是什么宠物？答曰：“NoNo宠！”NoNo暴暴、NoNo人龙……摇晃着的身体，嘴里喊出“No！No！”，直冲到敌人的战队中狂啃一气，命中必击飞！这就是NoNo宠的恐怖之处。我就喜欢！

大象，花花世界的靶子。在2.0没开放之前，花花世界的大象一度成为原始人练级的靶子。20级时，通过外挂的不遇敌加穿墙功能可以进入这个长满黄花的花花世界。为了能与别人合击上，那时的加点全加敏捷。不过那会还没有快速战斗，战斗过程都会显示出来，所以升级速度并没有现在那么快。队友在挂机时通常都会边战斗边聊天，不过等级低的我经常会被大象一“拱”，飞回加加村，想起来还真是点儿背呢。

黑乌力，一只会说话的猪。当你拿着渔村弥生送给你的“不可思议的贝壳”找到它时，你便能与黑乌力沟通，跟随它的脚步，一步一步地了解《石器时代》的故事。英雄萨姆吉尔，他在“石器”中是一位举足轻重的人物，是整个石器文明的开辟者。可以说如果没有萨姆吉尔，我们的原始生活就不会开始。但如果没有黑乌力，我们将永远也不知道英雄萨姆吉尔的故事。弥生？这个姑娘有歧视情结，我们无视她！



“古老”的服务器列表，有多少原始人当年和笔者在同一个服务器？

黑羊，养羊得益。2001年12月22日，含有《石器时代》第一款商业宠的《石器时代2.0养羊得益包》成功发售，随后的《老手削暴包》《延年益兽包》逐步打开了华义的商业宠市场。虽然有人爱有人恨，但这确实是“石器”历史上的一块里程碑，更是网



在海底挂海主人

络游戏市场开发的里程碑。

肥熊，狂暴、落马还是沉默？大吉的占卜、正确的宠物顺序、搭配良好的技能栏位置、高成长的主体宠物，除此之外还需要积极的心态与不屈不挠的精神，这样才能造就一只完美的融合宠。由《口袋妖怪》的“生蛋遗传”演变过来的融合宠物系统，在当时折服了不少原始人。为了把自己最珍爱的宠物变得更强，那时的人们疯了一般聚集在渔村广场上，一起探讨更完善的融合方法。从那时开始，渔村渐渐繁荣了起来。

机暴，恒久的万王之王！从红暴到金暴，从蓝人龙到黑人龙，从黑羊到机龙，从无转宠到二转宠，从1.82版到“新石器”，可能现在的机暴已经不是最强，但它仍然是我心中的万王之王！毕竟在激烈的宠物竞争中，它足足统治整个世界近7年，直到机龙的降生。回想起自己第一次打过漆黑顶层的那只机暴之后兴奋的心情，真是难以言表。

里拉拉，水属性的完整发育系。居住在伊甸动物园里的那只白兔子给很多人带来了烦恼，不过它的铠还算给人以安慰。我也有一只里拉拉，是“来吉卡”里面抽到的，虽然它是一个大水桶（成长起来血、攻、防、敏无突出特点），但我仍然很爱很爱它。不知其他原始人有没有感觉到，当你辛苦孕育完一只宠物后，自己所获得的那种感觉，除了满足感之外，还依稀可见的是一种关怀，一种“母性”。正所谓“人都是被逼出来的”，当初练它，完全是因为同学拿他的白虎气我而酿成的“悲剧”，所以我给里拉拉取名叫做“佩露夏”。可能因为稀有吧，我扮演原始人时饲养过不少宠物，唯独这只里拉拉让我记忆犹新，一直无法忘怀。

外挂，一种奇妙的软件。如果不是我的同学，我根本就不知道《石器时代》这款游戏；如果不是去了某个网吧，我根本就不知道可以用外挂玩“石器”；如果不是“石器”，我根本就不知道原来有比金山游侠更强的修改软件；如果不修改，我根本没办法这么轻松地进行游戏。外挂带给了尝鲜的玩家太多神奇，不遇敌、快速遇敌、快速战斗、切图、穿墙行走……但它又让我爱恨交加，一种充满矛盾的复杂情绪，因为它足以毁掉“石器”里平和的人性，甚至是整个游戏世界。

停运，一个无奈之举

2000年，华义国际率先在我国台湾省推出网络游戏《石器时代》，持续运营至今，是我国台湾省最长寿的网络游戏之一。不管在宝岛还是大陆地区，它也是许多玩家接触到的第一款网络游戏。

金山软件虽然在2005年接手了华义国际在大陆地区的游戏业务，并以《新石器时代》的名称重新包装并运营了《石器时代》，但从停运公告来看，金山手中的这款游戏突然停摆实在是个无奈之举。因为游戏在大陆地区的运营权属于从华义国际手中“转包”，而非与游戏的开发商DigiPark Inc.直接签订。最要命的是，由于华义国际与DigiPark Inc.双方对签订于2001年3月19日的《开发、制造、销售授权合约书》的内容产生“认知上的纠纷”，DigiPark Inc.早在2003年就向台北“地方法院”提起诉讼，请求禁止华义国际继续运营《石器时代》。双方的分歧在于，DigiPark Inc.认定，按照上述合约书的约定，华义国际只拥有《石器时代》在中国大陆、中国台湾和中国香港地区的运营权。华义方面则认为，在合约书约定的范围内，他们拥有游戏再开发的权利，因此在运营《石器时代》过程中，授权第三者研发了GBA版本的《石器时代》游戏。



金山并非没有给《新石器时代》更多的爱，如此结束或许早已注定，但未尝不是一种体面的退出

这场官司打了4年，2007年4月30日，法庭一审判决DigiPark Inc.胜诉。华义国际必须停止《石器时代》的运营，并停止对游戏“改编和授权”。华义国际不服判决，两次提起上诉，但2008年6月24日的终审判决仍维持了一审时的原判。从结果来看，华义国际为《石器时代》的运营又“争取”了一年时间，但它无法改变《石器时代》停止运营的命运。

金山市场部人士表示，《新石器时代》停运并不会给金山网游业绩造成影响。业界也普遍认为，《石器时代》早已失去核心竞争力，停止运营或可为金山网游“甩掉包袱”，更专注于自主研发产品的运营。现在玩家最关心的是善后的补偿问题以及同样由DigiPark Inc.开发的网络游戏Stone Age 2何时能够正式在大陆地区运营。同时，理论上讲，拿回《石器时代》授权的DigiPark Inc.仍旧向任何游戏运营商敞开怀抱，但纵使有中国大陆运营商重新代理这款游戏，即使该公司能继承原有的玩家数据，属于原始人的辉煌时代也早已谢幕。

永远的《石器时代》

“‘石器’就是我的家，坚决不去‘魔力’耍！”《魔力宝贝》可谓《石器时代》的劲敌。两者的故事有一匹布那么长，讲也讲不完。只记得平分天下之时，“魔力”高举“绿色网游”大旗，原始人们为了留住人气，自发地把“‘石器’就是我的家，团结才会力量大！”改成了前面那句话，而且在论坛内广为流传。相信绝大多数骨灰和“魔力”玩家都应该听说过这句话吧，这可是人民的力量啊！



许多人手里或许还有如此的收藏

一谈起《石器时代》总有滔滔不绝的词语和片段，连绵不绝地从记忆里涌现出来。绿虎、特雷沙、英雄岛、龟洞……曾经上课时偷看《石器宝典》的影像；与同学在网吧度过周末的影像；省饭钱与同学凑钱买来吉卡换水蓝暴的影像；得到一只极品宠的纯真表情……那些物，那些人，那些事，回想起来仍然是那么的美好。今天我们离开了它，未来它很可能也不会再回来，我们唯一能做的，只有保管好我们曾经拥有的美丽时光。

《石器时代》走了，《原始部落》是否会来？一切似乎并没有定数。在无尽的回忆里，只能祝福《石器时代》一路走好；祝福我曾经的“家”，明天一定会更好！

▶在线事件

我所知道的离奇盗号事件

随着网游玩家越来越多，玩家年龄的参差不齐，不论新手还是老玩家都会有一个必经阶段——提高自我保护意识。你可能因为一时疏忽而损失了你的虚拟财产，也有可能眼睁睁看着身边的朋友被骗而无能为力。无论如何，你必须明白，当你小心翼翼地登录游戏时，你需要防范的不仅是机械化的盗号木马，还有各种“人肉”盗号骗子。出来混的三教九流，有些时候，盗号不仅是脑力劳动，也远远不是盗完就完……

■河北 小狐狸

不被骗一次是不会体会到被骗的痛苦的。不久之前，我看到一位朋友账号被盗，财物被扫荡一空。第二天，在市场就上有人出售她的装备和物品，值钱的RMB宠被满世界叫卖。这起盗号事件导致了服务器里两大家族对杀，很多本来关系还可以的人转眼间形同陌路。虽然并不是每位玩家都有这样的影响力，但是如今一个游戏账号被盗，受损失的绝对不单单是被盗者本人，被盗后的故事发展更是百折千回。

不要轻信“你姐姐”

有些低级骗子，手段并不不高明，但一般的玩家还真的会上当，曾经有许多朋友都是这样被“洗”了号。

心心曾经是这种手段的受害者。她受骗的当天，正开着姐姐的账号在游戏里逛街。突然有人加了她的好友，然后给她发信息：“你上我的号干什么？”心心看到对方是个级别很低的小号，虽然有些疑惑，但她确实上的不是自己的号，所以就小心地问：“你是？”骗子也很有经验：“你上我号还问我是谁？我晕！”心心有点纳闷，这个小号到底是谁？如果是姐姐的话，说话的口气不应该是这样啊。于是她告诉骗子：“我上的是我姐姐的号，谁知道你是谁？”这下骗子算是中奖了。在这种情况下，骗子一般会说自己是号的主人，之前是在和你开玩笑、想吓吓你。“最近骗子非常多，这也是让你上号的时候多加小心，加强你的防盗意识嘛！”几个来回下来，这位不幸被骗子蒙中的玩家已经失去了戒心。骗子话锋一转：“我的号你先上着吧，你把你的号发来给我玩下？”



一直都有人在游戏喊话，低价出售含木马的外挂，总会有一些上当的人



平常怎么喊也不见人的GM，怎么突然要给你发奖？这套把戏还时常能见到

如果你上了当，那么恭喜，你的号会在几分钟内被洗空。“职业”盗号者会把值钱的东西全部拿走，然后直接下线（讲究的是效率）；非职业盗号者扫荡一空后，甚至可能丢弃拿不走的宝贝，再把人物、宠物的技能“清理”到原始状态，直到你的号成为废物，才会拍拍屁股走人——好不容易盗来，毕竟要玩一玩嘛！

骗子的“人体工程学”

心心可能的确碰到了运气好的骗子，但多数时候，这些骗局是有预谋的。你可曾想过为什么骗子偏偏盯上你？因为你可能已经被盯上很久了。有些人管这种方法叫做“人体工程学”。“丧命”在“工程学”下的玩家肯定是又出名又非常有钱的家伙，因为此类骗子成功盗走你的账号需要一定时间，所谓开张吃三年，他们不会在不值钱的号上浪费时间。



如果你在游戏里太“招摇”，总会有人盯上你



你新认识的朋友甚至是“情侣”，是否真的值得信赖？

骗子一开始会调查他落脚的服务器里哪几个玩家名声好、朋友多，而且富有。选定目标后，会先买或练一个游戏人物来接近你。当骗子跟你套上近乎的时候，你就已经落入了他的圈套。

骗子所选择的人物肯定和你性别相反，聊上以后，根据你的反应没准还会跟你说点笑话、朗诵下诗歌。慢慢地，骗子会判断出你的脾气个性以及日常活动规律，然后他开始步入主题。骗子会在和你聊的热火朝天时问一句：你为什么建了这么个账号，这个账号有什么含义？接着会千方百计地问，你的游戏账号是什么？一般的人都会把自己的游戏账号说出来，因为就算是有警戒心理的人也会觉得，只是说下游戏账号又不会告诉他密码。如果你坚决不说，那么骗子就会抽空说，他有一张富裕的点卡（面值是你所玩的游戏里一次充值面额最小的），当做是见面礼，也是感谢你如此这般对他好，所以要你的注册ID帮你充上。这下可能有90%的人都会说


摆摊的玩家里就混着骗子，当然他可能不在这里骗人，只是卖骗来的装备

出自己的账号——毕竟，很少有人会在这种情况下好意思叫对方把点卡交出来，自己去充。

就这样，你被盗了。因为你的游戏账号可能是自己名字的拼音加身份证的后6位数字，密码又是身份证的前6位。于是，在你某次吃饭回来时就无法再上线了，并且从此再也找不到这位跟你很铁的朋友。如果你的账号密码关联性不大，在知道你的账号后，骗子也会用任何理由来要你的QQ、电话——所有能够得到你信息的渠道。骗子会一步步地根据他的需要和你聊天，如果你的提示问题是我女朋友叫什么、我的职业是什么、我最喜欢的运动员、我的小学在哪里上的……那么你的号已经相当危险了。因为你的密码找回问题的答案可能就在你的这些资料里！至于密码保护邮箱这道关卡，道理也是一样的。如果有一天你在信箱里发现一封游戏密码丢失找回的确认信，你多半会认为游戏公司搞错了，绝对想不到骗子已经得逞。

总有最倒霉的骗子

为什么说我碰到过最倒霉的骗子，因为很不凑巧，他碰巧盗了一个“门路”很广的玩家，以他的手段和心理素质绝对是个老手，可惜的是撞在了枪口上。

那天，玩家Angel正在《魔力宝贝》里无聊发呆，突然有人过来找到她PK，然后一直问她：“猜猜我是谁？”因为Angel的朋友非常多，又是家族族长，所以她想了很久才说：“肯定是花花，只有花花这么无聊，要不就是黑黑！”骗子哈哈大笑说：“我是花花呀！”Angel所在的游戏升级速度不慢，所以朋友有一两个中等级别的号也很平常，于是Angel就说：“没见过你这个号啊，怎么不上你大号？”骗子说：“大号上着没意思了，所以开个小号玩，这个号是以前不玩的朋友送我的。”

接着，骗子和Angel在休息区聊了一会儿。看到时机成熟了，骗子就跟Angel说：“我手里有几张点卡，我的号点够多了。平时你那么照顾我，我给你充几张吧。你加我QQ。”Angel说自己不需要，骗子则一再强调，点卡要过期了，不充浪费，这是他的一番心意云云。Angel实在不好推托，决定接受“朋友”的好意让他帮忙充两个小号。在加骗子QQ时，Angel还问了一句：“你的QQ在线，怎么还要加另一个？”骗子回答：“我的QQ在家里挂太阳呢，现在在网吧。”就这样，Angel相信了骗子，骗子得到了小号的ID，骗子又说，他充的是实物卡，需要账号密码。

Angel把账号密码交出时真的没有想太多。她明白，自己的游戏账号有不少人知道，因为她号多，经常有关系好的朋友上她的号去挂生产。虽然Angel玩游戏4年之久，也经过见过很多被盗事件，但这次她的确上了骗子的当。


话说回来，认识GM才能申冤，这叫什么客服？

就在她把号给了骗子以后，花花的真身在家族群里说了句话，Angel这才发现不对劲。虽然被盗的是小号，但里面的东西也价值不菲。她立刻在QQ里展开交涉：“你个骗子！看清楚我的QQ资料，再决定拿不拿我东西吧！”为什么Angel理直气壮？因为她的确在游戏里“关系”不一般。她随即就给那天当班的GM朋友打了个电话，GM也算仗义，立刻把她的小号踢下线。同时，Angel把游戏的Log文本聊天记录传给了GM，GM立刻封掉了骗子的账号。保险起见，他甚至把和骗子同IP段登录该服务器的所有玩家都踢掉了。

这时，骗子也发现不对劲。他主动在网上找到Angel：“你的东西我没拿！”这时Angel倒是不依不饶，她告诉骗子：“拿没拿你说了不算，有人正在调查我的东西到底去了哪里！你没发现你号已经被封了吗？”没过多久，骗子的语气发生了180度大转弯：“姐姐我错了，GM姐姐我错了，我真不知道你是GM，你别踢其他的号，我在网吧呢，我的朋友都掉了……这事儿和我的朋友们没关系啊。”Angel的回答有些“恐怖”：“我不是GM，但和同IP段登录的账号我都知道了，等着我们家族的追杀令吧！”

于是，Angel丢的东西全部都找了回来，骗子的号被封，骗子的朋友们在游戏里被追杀了一个星期之久……

当然，这只是我所知道的一起极端事件，大多数时候，大多数人都不会认识这么铁的GM。那么，你被盗的账号就不会发生如上的奇迹。如果万一被盗了号，又遇上不爱搭理你的运营商，你最好向身边的朋友咨询，想一个理智的解决措施，千万不要做出鱼死网破的决定。去运营商的办公地点静坐绝食可能会引起他们的注意，但多数时候，你能得到的只是一瓶水或一包泡面。

一些可能管用的盗号后处理方式

我只是说这些可能管用，因为既然有可以走后门的GM，就会有永远揣着明白当糊涂的运营商。

1.发现账号被盗后，如果可以请立刻冻结自己的账号。如果没有此功能，应详细记录下自己发现被盗的时间、上次登录时间和可能被盗走物品的清单，便于运营商在数据库中追查。

2.根据自己所在游戏里的规章制度，配合游戏公司提交自己所知道、所能提供的一切资料和信息，以便找回自己丢失的物品。如果在游戏中发现自己虚拟物品的踪迹或骗子本人，一定要截图并保留聊天记录。


怒砸网游公司能解决什么问题？

3.如果丢失的虚拟财产数额十分巨大，游戏公司又没能及时为你处理，请到当地公安机关或公安机关的网络稽查科报案，然后请警方为你开出一张给游戏公司的协助调查函（警方会要求你出示证明游戏账号为你所有的证据，要求各有不同）或立案证明，请运营商协助调查。但由于相关法规不完善，警方对玩家一般会个案处理。如果警方不受理，你也可以向律师寻求帮助。

▶快言快语

博弈的境界：示好不言和

“九城与久游不存在根本性冲突。”面对外界沸沸扬扬的传言，5月份刚刚履新的第九城市总裁陈晓薇如此回答来自媒体的疑问。很多人不会忘记，仅仅在一年前，第九城市和久游网还因为《劲舞团》的代理权争夺闹得不可开交，虽然没到直接对簿公堂的地步，但“反不正当竞争”的抨击口号已在媒体上横飞。一年多来，两家公司在业界都不缺乏新闻，甚至屡屡有大新闻，而两家公司的暗地角力也颇值得玩味。

■本刊记者 冰河

当年，九城和T3 Entertainment联手从上游展开“攻势”，指责久游违约并要收回《劲舞团》的授权，甚至还传出了九城获得《劲舞团》代理权的消息。久游在付出了高昂的代理金续约后，保住《劲舞团》的代理权，但是合约到期之后的优先签约权已然被九城拿走，并且《劲舞团2》的代理权也已被九城高价夺得。对依靠《劲乐团》《劲舞团》等音乐休闲类网游起家的久游来说，虽然仍有自行研发的《超级舞者》坐镇，但未来的市场前景无疑不甚明朗。最让久游痛恨的是，原定于在日本大阪证券交易所上市的计划，也因为这场突如其来的危机而不得不紧急中止，至今久游的上市梦想仍旧未能完成。



《劲舞团》续集之争拉开了2007年数起中韩游戏纷争的序幕，有识之士不禁呼吁，千万不要争小利而失大局，白白让韩国同行捡了便宜

所以说，即使九城自认为与久游并无根本性的冲突，但从对手的角度来说，这个旧怨却不是那么容易就“一笑泯恩仇”的。那么为何一年之后，九城却通过新总裁之口向外界释放出缓和的信息呢？原因很复杂。正如很多人都知道的那句政治名言：没有永远的朋友，也没有永远的敌人，只有永远的利益。九城和久游目前的这种“示好不言和”的局面。需要从两个企业一年来的很多变化综合来解释。

资本运作的结果

一年前关于《劲舞团》的代理纷争已经成为了历史，但并没有成为烟云。虽然久游以4500万美元的代价将《劲舞团》的代理合约延长至2010年8月，但此前九城对《劲舞团》的种种动作表明，他们对《劲舞团》及背后的音乐舞蹈类休闲网游市场的野心是实打实的。虽然最终未能如愿拿下《劲舞团》的代理合约，但毕竟已经拿下了《劲舞团2》的代理，未来在这个市场中已经有了一块不错的立足之地。

但仅仅如此并不足以保证九城在未来的竞争中保持优势。于是，经过一番复杂的谈判后，九城于今年4月23日宣布入股韩国游戏开发公司G10。根据双方协议，九城将以约3800万美元现金收购G10少数股份权益，从而成为G10的股东。而G10则是《劲舞团》系列游戏开发商T3 Entertainment的最大股东，因此，未来九城将在T3 Entertainment的运营和合作中拥有一定的发言权，从根本上解决了未来《劲舞团》系列游戏在华合作中可能产生的变数。在陈晓薇履新之后，九城很快又宣布将与T3在华成立合资公司，尽管协议签署刚刚完成，很多细节没有完全敲定，但可以确定的是，这家新公司将由九城控股，并负责筹建运营管理团队。未来这家公司将负责《劲舞团2》在中国大陆地区的运营维护及本土化工作。



T3的所有游戏都有望在国内运营，而且运营商并没有悬念

陈晓薇对这次合作的解释是，一直以来九城给外界的印象是一家纯代理的网游公司，未来这个局面将尽力得到改变。毕竟在中国网游市场上，没有自主知识产权的产品，企业就无法保持长久稳定的竞争力。因此成立这家合资公司将是九城业务的关键转折点，表明九城除了做代理也要做研发（目前自主研发的格斗类《名将三国》也很快会推出）。除了自主研发外，与T3 Entertainment合资是为了共同研发，



盛大控制Actoz，并不仅仅解决了一个游戏版权的问题

根据协议，其中涉及到了《劲舞团》系列游戏以及T3 Entertainment正在开发和即将开发的所有游戏。这有可能意味着T3 Entertainment的所有游戏都将会在中国市场投入运营。而运营的合作方，看起来只能是九城。

在九城、久游和T3的纠纷兴起之初，很多人都曾经联想起2004年盛大、光通与韩国Actoz Soft的“《传奇》之战”。两起风波的局势惊人的相似，《传奇》《传奇世界》《传奇3G》3款游戏同时在中国大陆运营的景象与目前《劲舞团》《超级舞者》《劲舞团2》3款游戏暗战的局面如出一辙。盛大解决问题的办法同样是从资本运作方面入手，成功入主Actoz，获得了重要的话语权。最终光通黯然收场，盛大得以继续笑傲江湖，把持着国内网游企业的领先位置。

目前九城、久游和T3 Entertainment的斗争形势相对当年盛大、光通和Actoz的局面要好一些，三方还没有如当年盛大三方



《超级乒乓》，一款所谓的“2008奥运国球网游”，由Actoz开发、由盛大运营

一般完全撕破脸，把官司打到新加坡的国际仲裁法庭。但资本运作之后的结果几乎预示着同样的走势，久游未必会落到当年光通一般的窘境，但九城牢牢占据竞争上风的态势是明确的。这种形势之下，释放出友善信号，缓和当前的紧张关系，对于九城来说，是一步好棋。当然对于久游来说就未必了。

九城自身的问题

尽管九城在《劲舞团》系列游戏的争夺中已经隐然占据了上风，但正如陈晓薇所说，九城一直以来给外界的印象是以代理运营为主。虽然早先也有一些动作，如入股国内实力派游戏研发企业目标软件，但据本刊记者所知，九城在合作中仅仅拥有很有限的权力，对项目确定、研发计划等实质性内容均无发言权。加上目标的作品在国内网游市场上一直未能大热，九城从中的获益也非常有限。与此同时，九城一直以来的合作方暴雪娱乐的母公司Vivendi集团收购了另一家游戏发行巨头Activision，并计划将二者合并，从而拥有从网络游戏到单机游戏，再到游戏机平台的全线研发能力。在这方面同样拥有全线研发能力的则是另一家国际游戏巨头Electronic Arts，而EA又是九城的投资方和运营合作商。这使得暴雪和九城的合作总是隐隐充满了变数。

因此，尽管九城已经在纳斯达克上市，但却在很长时间内不得不尴尬地维持着收益几乎完全来自《魔兽世界》这一款游戏的局面。虽然陆续重金引进了《激战》《暗黑之门》《卓越之剑》等号称“大作”的产品，但都未能获得预期的好成绩。这使得《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》在中国的运营权迟迟未能确定前，外界对九城能否与暴雪继续合作充满了遐想，《魔兽世界》的在线人数出现显著下滑，严重影响了九城的收益和股价。当《燃烧的远征》的代理权确定落入九城之手后，其股票价格虽然应声上涨，不过对一个上市企业来说，这种生死系于一款产品的形势非常凶险。

另一方面，其间诸如“铜须门”“白睡门”等与《魔兽世界》有关的丑闻不断出现，也使得九城疲于舆论公关。本刊记者也曾目睹一向说话不太忌讳的朱骏面对“铜须门”的提问时尴尬回避的场面。因此引入新总裁陈晓薇，对于九城来说非常必要。拥有媒体经历，在美国从事过资本运营，回国又在中华网历任总裁和CEO职位，对游戏行业并不陌生。这使得陈晓薇如同当年唐骏入主盛大一样，在企业最薄弱的环节拥有强力提升的能力。但朱骏并未把所有艰巨的任务都留给陈晓薇，而是明智地在陈晓薇上任之前，把与久游争夺《劲舞团》游戏的“脏活”扛到了自己身上，包括暗渡陈仓入主G10控制T3，再操作T3入主韩光软件，进一步拓展韩国合作企业。然后挥挥衣袖，带走了所有的骂名去搞他的申花队。而“清白”一身，与此前《劲舞团》的争夺看上去毫无关联的新总裁一上台，试图缓和前一段时间的紧张关系，也是合理的做法。毕竟《劲舞团》游戏的争夺已经告一段落，陈晓薇未来不但需要继续与暴雪谈判新资料片《巫妖王之怒》的代理合作，对《星际争霸Ⅱ》和刚刚曝光的《暗黑破坏神Ⅲ》也必然存在许多想法。另一个合作方EA的作品《FIFA Online 2》也需要成功，加上还要操持自主研发，这些内部事务都足够九城管理团队忙碌许久，再维持前段时间的紧张局面，实在没有必要。

九城虽有《魔兽世界》安枕无忧，但长远规划一直都在进行中，只是目前还未见成效

《劲舞团》的“非主流”之痛

还有一个相对隐蔽的原因，使得九城不但需要缓和与久游的紧张关系，甚至还需要在某种程度上支持久游一把。这是因为前一段时间围绕《劲舞团》游戏爆发的“90后非主流”争议，特别是在汶川大地震后，某据称是《劲舞团》玩家的“辽宁女”在互联网上公开发布视频，侮辱灾区人民，使得《劲舞团》玩家的名声糟到了极点。久游网不得不四处进行公关和澄清，并对游戏内容进行了严肃整顿。久游甚至巨额悬赏寻找制造视频事件的“幕后黑手”，完全是被暗算后的委屈模样。

虽然没有任何证据表明九城与《劲舞团》玩家遭抨击的事件有直接或间接联系，但这件事情对九城来说，却是终究无法置身事外。首先，九城已然是《劲舞团》韩国研发商的控股方，《劲舞团》在中国的运营收益，已经与九城的财务报表产生了直接联系。正如一些媒体形象指出的那样，九城这是“间接当久游的老板”。如果《劲舞团》出现什么意外，久游固然元气大伤，九城方面也会受到损失，这是朱骏和美国股民都不希望看到的。另一方面，虽然《劲舞团》的运营方依旧是久游，但《劲舞团2》已经改嫁九城。《劲舞团》游戏品牌的声誉已经把这两家企业完全联系在一起。如果《劲舞团》再出现问题，久游还有自己研发的音乐游戏支撑，九城的《劲舞团2》却很可能胎死腹中或受到千夫所指。这对雄心勃勃进军音乐舞蹈类休闲网游的九城来说，是最不愿意看到的结局。因此九城方面当前的示好，同样也有减轻久游方面神经压力，帮助其全力平息《劲舞团》品牌危机的初衷。毕竟久游出面维护《劲舞团》品牌，长远来说获利者更多的是隐藏在幕后的九城。甚至九城还可能暗地里直接出手帮忙平息对《劲舞团》的抨击舆论以助久游。在这一风波中，他们需要“同舟共济”。



久游在7月份更新了《劲舞团》的“绿色净化补丁”，并数次在媒体上发布声明，针对《劲舞团》的一些负面报道“辟谣”

当然，可以确信的是，这种表面上的示好并不意味着两家企业和平的到来。最迟在2010年，久游与《劲舞团》合约到期后，相信两家陷入直接竞争的企业，还会制造出新的热点。上海滩，是不会缺少是非的。



肉钩神话——屠夫的超神表演

□北京 Morning

随着Dota版本的不断改动，屠夫在各种比赛中的出场几率越来越少。究其原因，无非众多高手对于躲避飞钩袭击都有自己的心得，外加遍布地图的眼睛，使得屠夫的偷袭成功率大大降低。前期偷袭的成功率不高，又缺乏成为后期主力的潜质，也难怪屠夫逐渐在正规比赛中被玩家们所抛弃。

然而世事无绝对，通过良好的意识和精准的操作，其实屠夫一样可以在现今的比赛中大放异彩。下面Morning就给大家带来一场由屠夫领衔主演的精彩比赛。比赛的双方是世界上超一流的Dota选手Minitito和Loda。比赛中Minitito使用屠夫，Loda使用剑圣。

比赛信息：

游戏版本： 1.21
地图版本： DotA Allstars v6.52c
游戏时间： 52 05

双方阵容及初始装备：

天灾上路： 冥界亚龙（4吃树，1树枝，1敏鞋，1头环）+熊战士（4树，1圆盾）
天灾中路： 屠夫（回复戒指，2吃树，2树枝）
天灾下路： 复仇之魂（4吃树，2树枝）+痛苦之源（4吃树，1蓝，1智力斗篷，3树枝）
近卫上路： 变体精灵（4吃树，1蓝，1敏鞋，1头环）+全能骑士（2吃树，2蓝，1守护指环）
近卫中路： 剑圣（2头环，2吃树）
近卫下路： 骷髅王（4吃树，2头环，1蓝）+猛犸（4吃树，4树枝，3蓝）

比赛刚一开始，痛苦之源和复仇之魂两人就一路小跑到河道里等待神符。看起来今天两人运气不差，神符还真就出现在下路。虽然只是个回复，但总比没有的强，吃掉神符之后，两人毫不犹豫直奔下路投入战斗。

近卫上路的变体精灵和全能骑士带兵一路奔到天灾塔下，却只发现毒龙一个英雄。心里也明白拍拍熊肯定是在野外MF了，但由于比赛刚开始，也懒得去抓，再说2对1感觉也蛮爽，于是两人也就心安理得地开始补兵。

剑圣和屠夫在中路相遇之后先是愣了一下，然后彼此发了个“haha”算是见面礼，然后开始正补反补的操作比拼。两个神人虽然开始表现得十分客气，但出手可是一点都不含糊，在象征性地砍倒两个兵之后，开始死磕。剑圣原想一个旋风把屠夫逼退顺带赚点小钱，没想到屠夫竟然如此剽悍——不但不退还带着一帮小弟玩命攻击，很快把剑圣打到半血。一见情况不好，剑圣急忙后退，好不容易逃开了屠夫燃烧的范围又被一钩子给钩了回来，于是，倒霉的剑圣在自家塔下不甘地献出了第一滴血。不过屠夫的下场也没好到哪去，杀死剑圣后直接被塔砸死，双方比分1：1 **（图1）**。

眼见两位老大打得如此激情，其他队员顿时热血沸腾起来。该补兵的补兵，该打野的打野，一时都忙得不亦乐乎。值得一提的是上路的毒龙，在1对2的不利情况下，不但没被压制住，反而打得风生水起，不仅带兵一路直压到对手塔下，还利用变体精灵的一个失误直接将其强杀 **（图2）**。

在你砍完我小弟，我也砍你小弟的无聊过程中，剑圣率先到达了关键的6级。话说Loda的反应真不是一般的快，刚升到6级直接旋风接个大招，可怜的屠夫连反应的时间都没有就被送回祭坛读秒。在屠夫倒下之后，Loda还十分解气地连打出3个Yes，看来对于被拿走第一滴血，大神是十分不


图1：开场的第一滴血


图2：毒龙的超强表现

爽的（图3）。

解气之后回家添置了瓶子和鞋，开始到野外去找拍拍熊的麻烦。倒霉的拍拍熊身上带着2个圆盾拍怪正拍得爽，一个没注意就被剑圣的旋风刮去半格血，只能拼命往自家塔下跑。虽然毒龙和屠夫都第一时间赶去支援，但还是没能阻止拍拍熊被无敌斩砍翻的命运。红了血的剑圣美滋滋的往回跑，没料到屠夫早就在半路做好了准备，只一钩，红血的剑圣便又无奈地回祭坛读秒去了，双方比分战成3：3（图4）。


图3：剑圣的复仇


图4：肉钩初现锋芒

看到自家的拍拍熊被人Gank，讲义气的痛苦之源和复仇之魂两人组了个小团也开始了Gank之旅。只不过这两个人的运气着实不怎么样——先去抓剑圣，结果因为复仇之魂心急，让剑圣跑了；两人又在下路河道抓猛犸，结果猛犸一个无比及时的大招将两人晕掉之后也跑了。两人最后把怨气全部释放在骷髅王身上，骷髅王还有复活……正琢磨下一步去Gank谁的时候，拍拍熊又被剑圣的无敌斩给砍翻，两人着实郁闷了一番。关键时刻还得看屠夫，一个无比精准的钩子又将剑圣钩倒，双方比分又回到同一个起跑线上，4：4。

复活的剑圣在把中塔A掉之后，又开始到野外Gank。寻觅一圈未果之后，河道中恰巧碰到了复仇之魂，要说这Loda的反应真不是盖的，复仇之魂的锤子刚出手，这边的旋风就刮了起来。复仇之魂一见锤子落空，急忙往前跑，前来接应的屠夫一钩子将其钩回来，这才避免被直接斩死的命运。双方队员一见老大们都在场了，急忙前来支援，团战一触即发（图5）。


图5：一触即发的团战


图6：天灾的小胜

按捺不住的剑圣抢先出手，一个无敌斩率先将半血的复仇之魂放翻。屠夫那边也没闲着，钩子的CD没好便直接冲上去就把全能骑士咬住，毒龙配合痛苦之源在瞬间将其秒杀；痛苦之源刚杀完人之后立即一个大招将变体精灵控制住，屠夫、毒龙又毫不客气将其推倒。剑圣见形势不好赶忙跑掉。第一次团战以天灾方小胜而告终（图6）。

前期简评：

双方下路的组合相差不大，拼起来旗鼓相当也在情理之中。只是上路变体精灵和全能骑士的组合居然被毒龙压到如此凄惨实在是让人大跌眼镜。勤劳的拍拍熊虽然被杀了2次，但几乎不间断地打野让赚钱升级十分有效率，装备配齐之后很快便会参与到团战当中去，一个生猛的拍拍熊给近卫的压力还是相当大的。操作和意识都是世界顶尖的剑圣总是被屠夫阴到多少会让Loda有些郁闷，但随着猛犸和骷髅王的崛起，相信两人在下面会有更精彩的表现。

团战之后双方都很有默契地休整了一会儿。休整完毕之后，剑圣带领骷髅王、变体精灵强行进攻天灾的中塔。鉴于对手目前比较强势，天灾方理智地选择让步。在将中塔拿下之后，剑圣再次独自来到野区抓MF。果不其然，拍拍熊依然在勤奋地拍怪……在旋风过后，剑圣的无敌斩立即出手，就在拍拍熊又要再一次被放翻时，复仇之魂及时赶到，代替拍拍熊挨了2下。接着反手一锤子把剑圣砸晕，痛苦之源也恰巧出现，于是在3人的配合下，剑圣无奈倒下。


图7：进攻心切的天灾被对手反扑

看到剑圣挂掉，屠夫又看了看自己身上刚出的挑战头巾，觉得这个时候要是不拿个塔实在是浪费时机。于是带着毒龙、复仇之魂、痛苦之源开始进攻近卫的上塔。全能骑士被复仇之魂一个换位换出来之后毫无悬念地被天灾方按倒。得了便宜的天灾方直接越过上塔又将骷髅王干掉。这时猛犸、变体精灵与复活后的剑圣也急忙赶来支援，由于天灾方的大部分技能刚才用在了骷髅王身上，一时间被打了个措手不及，只好集体后撤。逃跑过程中，痛苦之源和屠夫先后被人干掉。不过杀人心切的剑圣由于走位太过靠前，被毒龙反手做掉。双方比分9：7，天灾略占优势（图7）。


图8：超远程的飞钩

屠夫复活后略微MF了一下，顺利到达11级。此时正好剑圣带着猛犸意图进攻上塔，于是屠夫抢先回城埋伏了起来。这边的猛犸刚刚看到了红血的塔，就被一记超远的钩子钩到了屠夫面前，随后被咬住杀掉。剑圣反应过来已经晚了，看到纷纷赶来的天灾成员，剑圣也很理智地选择了暂时撤退（图8）。

此时近卫方非常清楚，如果再不发动进攻扳回一些优势的话，一会拍拍熊装备齐全之后就会十分被动。于是在剑圣的带领下，近卫气势如虹，杀掉了守塔的毒龙后，连着拿下上路2个塔后安然撤退。双方开始各自短暂的MF。

出了吸血鬼头巾和隐身刀之后，拍拍熊非常轻松地将肉山（Roshan）拍倒后开始参与Gank。在野区MF的全能骑士很不幸成为第一个目标。幸好近卫的队友相距不远，


图9：屠夫精准的肉钩

于是双方在野区打成一团。混战中，一个1400多血，而且身上带着抗魔头巾的屠夫成了近卫军团的噩梦。开着燃烧，连钩带咬，很快就让变体精灵和全能骑士魂归祭坛，撤退之时又顺手一钩将己方的复仇之魂带出险地。屠夫恐怖的意识、精准的肉钩让人叹为观止。此时天灾方已经将比分拉大到13：8（**图9**）。



中期简评：

剑圣2次被杀导致装备进度严重拖后，其他的近卫成员在屠夫的肉钩骚扰下也没有更多的精力能对拍拍熊进行有效的Gank，使拍拍熊的装备快速成型。虽然连拿两塔为近卫方挽回了一些劣势，但由于没有装备支持，无法进行强大的伤害输出，直接导致屠夫在战场中为所欲为。如果接下来的比赛还是限制不住屠夫的话，近卫翻盘会比较困难。

前期的优势让天灾方手里十分充裕，屠夫和毒龙先后都装备上飞鞋之后。近卫方的日子更加不好过了。先是拍拍熊隐身后偷袭变体精灵得手，之后屠夫精准的飞钩再次让剑圣无奈倒下（**图10**）。如此下去势必会输掉比赛，于是剑圣带领近卫方也开始了集体Gank。人多力量大的老话一点没错，痛苦之源几乎没有什么反应时间就在中路被近卫放倒，赶来支援的拍拍熊和毒龙也被瞬间打成半血。正在近卫军杀得兴起时，屠夫悄悄地在河道的另一方出现了，一记超远程的飞钩将骷髅王钩回，然后配合复仇之魂将其做掉。剑圣正追得起劲，突然就发现少一个人，急忙回头救援。好在骷髅王两条命，复活之后配合赶来的队友把复仇之魂给按倒。不过，屠夫早已经跑到了安全的地方（**图11**）。



图10：偷袭剑圣



图11：再次的超远程飞钩

Roshan刷新之后，拍拍熊又当仁不让地前去取钱，只不过这次近卫有了准备。在Roshan面前双方打成一片。由于全能骑士不在，近卫的实力明显不足，所以在骚扰了一下就准备撤退。不过有屠夫在，撤退可不是简单的事情，猛犸稍微慢了一步就被屠夫一飞钩钩了回来，之后被杀掉。近卫的其他人哪还敢再上前去，只能眼睁睁看着天灾又一次地把Roshan放倒（**图12**）。

休整了一下，近卫点齐人马，在剑圣的带领下对中路发起了新一轮的进攻。尽管在装备上近卫要比天灾稍逊一筹，但全能骑士的辅助下，双方一时还是打了个旗鼓相当。在全能骑士的技能耗尽后，屠夫又开始发威了，肉钩只要出手必定中敌，近卫的阵型总被突如其来的钩子打乱，损失惨重。剑圣好不容易将屠夫打成红血，但马上又被屠夫的吹风杖吹起，随后被赶来天灾队员杀掉。双方比分拉大到20：11（**图13**）。



图12：倒霉的猛犸



图13：剑圣无奈被吹起

心知此时开战不是对手的近卫开始MF，准备凑齐一些装备再进行团战。但天灾方也知道这个道理，于是近卫打野，天灾Gank，双方又在野外发生一次大规模的战斗。这次战斗几乎是复制了上次的结果，在屠夫的凶猛攻势下，近卫纷纷不敌倒地。连输几阵的近卫终于爆发，骷髅王买了显形宝石四处拆眼，剑圣则带着猛犸、变体精灵在下路疯狂的把拍拍熊和复仇之魂按倒，这下总算是扳回了一程。不过对于身上带着不朽盾牌的拍拍熊来说，损失并不是很大。

借着气势，近卫方突袭了天灾的下塔。屠夫的钩子依然没有让队友失望，这次是全能骑士被钩了回来。近卫不敌，撤退后开始分散打钱。不过这时屠夫依旧是他们的噩梦，神出鬼没的飞钩让近卫的成员痛苦不堪，一个不小心就被钩住杀掉。就是有着两条命的骷髅王也难逃飞钩的毒手（**图14**）。

占尽优势的天灾越打越顺手，接连拿下了近卫上路和中路的二号塔。不甘心就此输掉比赛的近卫在下路集体发起了反击，不过面对已经装备上魔龙之心，有着3300血的屠夫，即使近卫的成员拼尽全力，也没能摆脱团扑的命运。随着天灾如潮水搬将近卫下路二号塔推掉后，近卫的队员黯然退出了比赛（**图15**）。

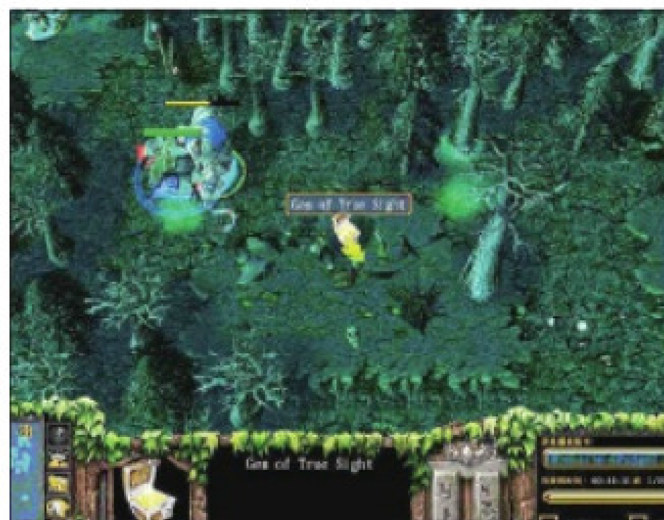


图14：屠夫的飞钩让近卫吃尽苦头



图15：最后的团战



后期简评：

中前期打得顺风顺水的天灾在装备水平本来就比近卫方面要强一些，Roshan的两次被推倒更是让天灾的装备水平上了一个台阶。在两个强力Gank英雄屠夫与毒龙都装备了飞鞋的情况下，近卫无论是MF还是Gank都很难取得成效。屠夫配备了吹风杖后使近卫在团战中更加难打，装备和等级完全落后的近卫也只能接受失败的结局。

神奇绿巨人

THE INCREDIBLE HULK

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

这部游戏根据同名电影改编，且和电影同时上市，但电影剧情在游戏中仅占较小的比例。游戏的剧情更忠实于漫画，不但展现班纳和罗斯将军之间的恩怨，还加入Enclave恐怖集团的力量，大量强悍Boss的出现使战斗更具挑战，情节更加的曲折刺激。游戏采用《侠盗飞车》和《蜘蛛人3》相同的任务系统，绿巨人要到城区各处接任务，很多任务是同时出现的，完成的顺序随玩家的意愿。游戏展现出一个广阔的纽约城区供绿巨人驰骋，高楼林立、行人如织、车水马龙。绿巨人有很高的自由度，他可以乘地铁到达城市的各个角落，要做的事情也有很多，有各种迷你小游戏，有随机出现的犯罪份子，还有大量的收集任务，可以提升血槽和气槽的容量。尽管本游戏在动作设计及创新性方面尚有不尽如人意的地方，但对于喜爱《绿巨人》电影及漫画的玩家们来说，仍然是值得一试的。

序章 他肯定跑不掉 He Must not Escape



←布鲁斯·班纳曾是军方科研领域的佼佼者，一次实验意外事件，使他的身体受到伽玛射线的辐射，生气的时候会变身为绿巨人。为了消灭体内的怪物，他曾想到过自杀。



↑五年来，他隐居于巴西贫民窟，希望能找到使身体复原的方法，但是军方仍然没有放弃对他的追捕，一支突击小队已经赶到他的暂住地。领队者是原俄籍特工布朗斯基，一个强悍的家伙。



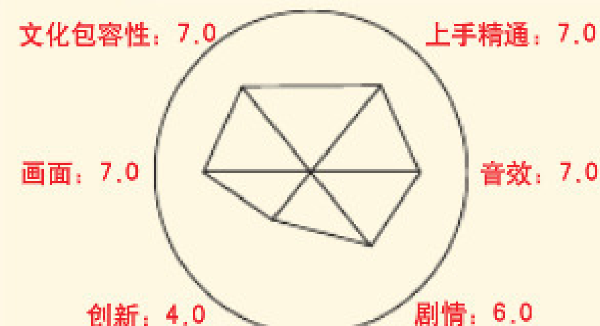
↑逃到饮料灌装工厂变身为绿巨人，挥舞巨拳清理沿途的士兵，逃到1个大房间遇到直升机扫射，举起附近的铁罐朝直升机扔去，等它坠毁后出门迎接Boss战。

↓对手是布朗斯基和两名手下，他们全都操纵着机甲，挥舞巨拳逐个击破。班纳逃走后，罗斯将军承诺为布朗斯基改善一下体质。





制作	Edge of Reality
发行	SEGA
类型	动作
语种	英文



第一章 瑞克·琼斯和Enclave恐怖集团 The Enclave and Rick Jones



↑班纳对自己变身的怪物既怜惜又有些恐惧，不过他努力用自己的力量来换取良好的声誉，在纽约街头，他经常充当执法者的角色来惩罚犯罪。



←收拾街头的恐怖武装份子后，攀跳上1座大楼顶部，看到恐怖份子正用意识控制设备诱使1名男子跳楼。跃到对面楼顶清除不断从直升机跳下的敌兵，后期会有1个机甲兵，可用重攻击将他震下去。

↓那名男子自称是琼斯，方才那些家伙属于Enclave恐怖集团，由4名人工智能领域的科学家所领导，他们将曼哈顿当成1座巨大的实验场，来测试他们在意识控制方面的科研成果。





←在一片空地上遇到罗斯将军派来的特种部队，消灭后收到琼斯的情报，在附近建筑隐藏着一座Enclave组织的实验室。找到那幢大楼将大门砸毁，随后街上会出现3辆武装吉普车，拾起地上的石板来防御和攻击，清完得知罗斯将军的大部队正往此处赶来，赶快找最近的地铁站逃跑。

→琼斯从Enclave组织的生化工厂偷了1辆坦克出来，班纳要保护他安全到达目的地。除了士兵和机甲兵，空中的运输机也要投掷汽车来摧毁。





←班纳要带着琼斯去拆炸弹，炸弹共有3枚，在不同的楼顶。每到一处，琼斯跑过去拆炸弹，而班纳则要清除出现的恐怖份子，空中的运输机要抓机甲兵投掷摧毁，清理机甲兵最简单的方法是将他们扔下楼。

→拆完炸弹接到新任务，前去摧毁恐怖组织的1座基地，那里是1座海边的建筑，被光罩保护着，要摧毁附近的4座能量发生器才能解除防御。




←接下来迎战巨型机器人Kyklops，它拥有火箭和激光攻击系统，并能自动恢复HP。打它的方法扔是投掷汽车，不过要行动迅速才成，否则其损伤会很快自动修复。行动同时注意地上出现的圆圈，敏捷移动来避开它发射的导弹。

第二章 伸出援手的朋友 A Friend Who Can Help

↓班纳为了恢复自己的身体向研究员塞缪尔·斯特恩求助，并提供了自己的血液样本，随后斯特恩让他前往军事基地寻找有用的数据。与此同时，罗斯将军用生化制剂来强化布朗斯基的体质。





←基地戒备森严，有很多重型装甲车，寻找汽车来远程投掷。将所有装甲车摧毁后，出现大量机甲兵，待他们拆掉几间屋子，将里面的数据柜打开。获得所有数据后，将所有军方士兵清除干净。



↑将数据交给斯特恩，他声称要找西蒙联系，他可以利用雷达将数据与军方的实验数据进行比对。



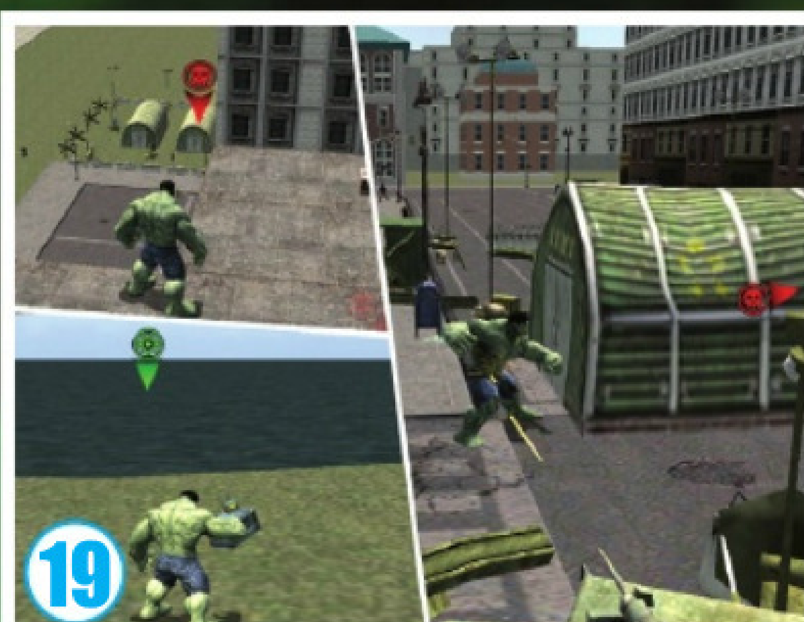
↑来到街上找到几辆军方装甲车，将它们全部摧毁，然后跑到楼顶拆除1座卫星通讯接收装置，随后出现邪恶版的“神奇四侠”——U-Foes小组。



←首先上场的是Ironclad和Vapor，Ironclad有着和绿巨人同样强大的力量，他手挥武器时避开他的攻击，但不要离太远，等他多次攻击后会眩晕，这时凑上前狂攻。Vapor可以变成3种毒气，飞在空中时对她攻击无效，在她化身为气态时使用“霹雳掌”（按2，再按鼠中+鼠右）这一招，将她震晕后再攻。



↑X-Ray浮在空中以辐射光线攻击，跳跃闪避，等他降落到地面时再打。Vector用心灵念力移动物体保护自己，当他以大量石块作护盾时，绿巨人的拳头可以破开石块，会有短暂的眩晕机会将他打到。



↑这个任务是要前往军事基地摧毁电磁干扰设备，使斯特恩的研究正常进行。3座基地里都有很强的防御，不过可以无视它们，直接冲过去拆建筑，在最后一座基地里找到干扰装置，把它扔到中央公园的湖里。

↓军方基地被Enclave组织袭击，将一种叫Nanites的材料偷走，绿巨人要将它夺回来。在城里有5辆卡车，摧毁最后一辆可以找到目标。带着Nanites赶往大学，此时任务变更，要清理前来抢夺的恐怖份子，将来敌全部清掉，再爬到附近3幢楼顶拆火箭炮，最后再将Nanites送到目的地。



第三章 快将他打倒! Just Take Him Down



→布朗斯基在将军的帮助下完成身体改造，打算将绿巨人捕捉回来进行解剖实验。而此时狂暴的绿巨人正在拆1座建筑，摧毁敌人的通讯发射设备。

第四章

恐怖组织在行动
The Enclave is on the Move



↑在罗斯将军的命令下，军事基地朝绿巨人发射飞弹，这时只有1个字——跑！捱过30秒收到琼斯的情报，依次摧毁3个目标：卫星发射架、通讯塔和发射控制电脑，最后是与布朗斯基的战斗，抓起来往楼上或装甲车上扔几次就解决了。



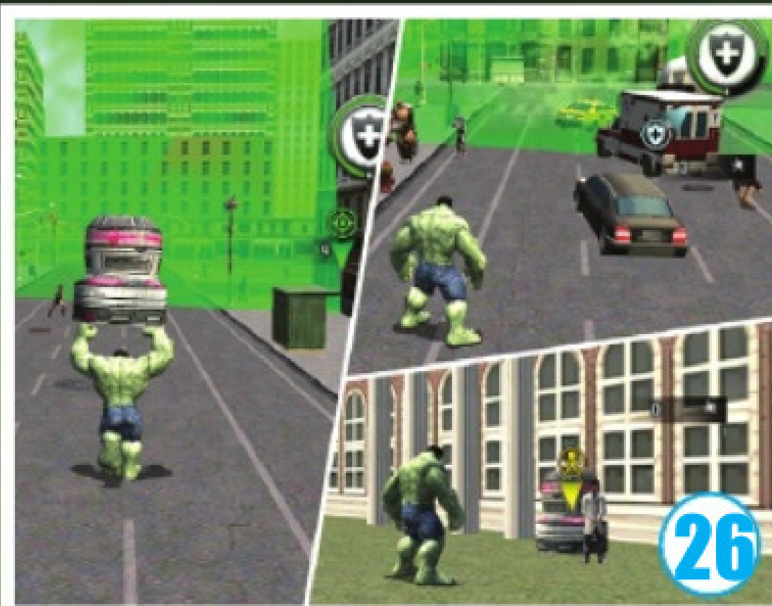
↑Enclave使用3座设备来吸收曼哈顿的电力，绿巨人在前去处理时会遇到蜂群的围击，使用霹雳掌来消灭，3掌消灭1群。开始空中的运输机和士兵可以无视，直接扔汽车将吸电设备砸毁。解决最后一部设备后，需将当场所有兵力解决才能完成任务。



↑Enclave在城区放置了3颗化学炸弹，绿巨人要在5分钟内将它们扔到湖水中解除。炸弹都在高楼顶部，先拿哪个无所谓，尽管楼顶有守备，不必花时间缠斗，直接冲过去抢炸弹，然后朝东方跑到湖岸将它扔到湖水中。



↑Enclave在城区放置了小型化学炸弹来制造污染，大批市民遭受病毒折磨。绿巨人看到这一切，动身前往5个区域清理敌兵。不要贸然进入污染区域，站在外围扔汽车来杀敌，没有汽车的地方，可以靠近引蛇出洞。下面还有个任务要在5个污染区域清除电力吸收设备，打法相同。



←收到斯特恩的讯息，前往大学找他拿到1只吸收污染的装置，将它分别带到5个污染区域吸收毒气，其间要消灭敌兵，并保护装置不被对手抢走。将所有区域清理干净后，带着装备返回大学交由斯特恩处理。

第五章

这家伙的坏消息
This Guy's Bad News



↑根据琼斯的情报，有一伙军人在城区搞破坏，率队的人是军方的塔尔博特上校，班纳要想办法将此事曝光。在城里有3架电视台的直升机，先攀到楼顶破坏设施吸引它们的注意，将3架直升机全部吸引过来后，会有军方的直升机攻击，一路朝塔尔博特的军事基地跑。来到基地先解决飞弹发射架，避免新闻直升机受到伤害，那些新型的侦察兵对绿巨人有近程秒杀能力，寻找树干或石块来打。



←自上次事件后，塔尔博特的基地迁往隐蔽处，绿巨人要跟踪军用运输机来找到基地位置，不过途中会遭遇武装直升机的攻击，边逃边用汽车回击。跟到某幢大楼闯入伏击圈，逃跑并尾随塔尔博特的直升机找到秘密基地，摧毁兵营建筑，再将2辆M1坦克引到废墟处扔碎石摧毁。



→得知琼斯落入塔尔博特的圈套，绿巨人前去救人。那里有众多坦克防守，无视他们冲进去抢人，背上琼斯朝目标狂奔，途中的发射架和直升机不用理会。将琼斯送到安全地，不过途中会变更目标，最后将尾随的所有敌兵和直升机清除，完成任务。

第六章 意识控制装置 A Mass Mind Control Device



↑琼斯要潜入Enclave组织的基地窃取数据，绿巨人负责解决建筑外围的守卫，跑过去吸引分散他们再逐个清除，注意那些拿装置的家伙，一旦被控制意识会有生命危险。解决完守卫，攀到附近的楼顶清除士兵，把所有圆柱容器打碎，里面还爬出一些蜘蛛炸弹，用锤地攻击清除。随后建筑的防御罩消失，从里面跑出大批援兵，琼斯成功潜入基地内部。随后防御援兵坚持1分钟，再在1分钟内拆掉敌人的基地大楼。



←窃取数据的琼斯被敌人追杀，绿巨人要保护他和车辆的安全。开始的对手是巨型机器人，举汽车跳到近处朝它头部投掷，反复攻击将其摧毁。后面的路口会遇到几处哨卡，守在琼斯的绿色汽车旁不要离开，远远的扔汽车将哨卡的炮塔和机甲兵清除，如果敌兵接近琼斯也将他们扔过去。在清除几处哨塔后，护送琼斯到达目的地。

↓Enclave准备用纽约市民来做控制意识的实验，引诱他们进入1座大楼。此时要冲到大楼旁，抓取缓缓朝洞门行走的市民扔得远远的。一段时间过后，攀至楼顶杀士兵，不过那里的防御很强，建议将敌逐批引至街道清理，然后再拆四角的炮塔及中央的发射塔。





↑琼斯进入大楼分析数据，此时敌人会朝大楼展开攻击，绿巨人要保护大楼在3分钟内不被摧毁。敌人出现的方向是南北和屋顶，随时留意小地图的红点判断敌情。3分钟后琼斯步出大楼，背着他赶往大学和斯特恩碰面，途中会受到火箭发射架的攻击，在安全地及时恢复HP。

↓为了阻止Enclave组织控制市民的行动，绿巨人决定破坏康泰纳士大楼顶部的电脑，实际上是12个圆柱形的容器，对附近的士兵可以无视，直接将容器逐一击破。随后和强悍的Bi-Beast一起坠落大楼。





←Bi-Beast是只厉害的双头怪物，无论近程肉博攻击还是远程的电束攻击都很强大，并且绿巨人的普通攻击对他无效。打他的方法是保持中程距离移动，扔汽车过去他会进行格挡，这时迅速使用狂暴攻击（鼠标右键），蓄力够足的话能将他打晕，可以多打几下，看他要恢复清醒再闪开，如此反复直至将他击倒。

第七章 绿巨人的危机 The Problem is the Hulk



←绿巨人因为市中心产生的地震而焦躁不安，琼斯说在瑞士银行楼顶发现一些制造地震的机器。机器共有3部，在相邻的几幢大楼的顶部，攀至楼顶时会被1股能量波弹回来，重复几次爬上楼顶，用锤地攻击来震飞敌人并摧毁机器。将全部机器摧毁后，将在场剩余的敌兵全部清除，完成任务。



↑Vulcan组织的首领们研制了6座巨型炮塔，安置在城区的各个显要位置用来对付绿巨人。清理炮塔的方法很简单，不断的扔汽车就行了，不过要随时注意坦克车和运输机的出现，优先清掉它们。

第八章

绝不放弃
We're not Giving Up



↑Vulcan组织研制了1种终极激光武器，从空中跟踪并攻击绿巨人。当绿巨人被红色光束锁定时，要朝一侧移动来躲闪激光，趁间歇快速朝控制中心的楼顶跳跃。攀至楼顶将圆碟形的发射天线击毁，空中的激光武器坠落到了中央公园。公园里有大量的火箭架和炮塔，从外围拆树桩扔过去逐一砸毁，然后跑到中心地带将两只大型机甲兵消灭。



←为了治疗班纳，斯特恩要他寻找3件道具。第1件在军方运输部队的一辆车里，超越护送的直升机和坦克车，打碎1辆小型装甲车拿到它，交给大学里的斯特恩。第2件在码头的一座仓库里，先用锤地攻击摧毁发生器解除防御罩，再将屋子拆掉拿到它。



←第3件在Enclave组织的基地，跑过去简单清理敌兵，跑到小巷里将大楼摧毁拿到它。将3件道具找齐后，还要阻止敌人前来抢夺，优先打空中的运输机来减少敌军增援。在时限内，至少保存1件道具不被抢走才可完成任务。



←琼斯驾驶1架直升机，绿巨人要协助他解除3个毒气装置，它们全部在楼顶，并有强大火力防御。绿巨人攀上楼顶优先解决火箭发射架和炮塔，这样直升机才能安全着陆，随后清理小兵保护琼斯的安全，等琼斯解除完再奔往下一地点。第3个装置需拿到街上给琼斯解除，这时会有大批装甲兵出现，用打群体的锤地攻击来清理。

第九章

我们从前的研究数据
Our Old Research Data

→班纳为了查阅以前的研究数据来到大学，在这里遇到当初的恋人贝蒂，不料这时发现军方已包围了这里。贝蒂跑到父亲罗斯将军面前，恳求他网开一面，罗斯命令手下将她拉开。看到心上人遭到粗暴对待，班纳抑制不住心中的愤怒而变身为绿巨人。





←无视身边的坦克车和直升机，径直往地图标示的军事基地跑去，到了也不恋战，直接用锤地攻击将建筑拆除。将5座军事基地毁掉后找到安然无恙的贝蒂，这时与布朗斯基对战。布朗斯基奔如闪电，会跳上武装吉普车朝绿巨人扫射。先将所有的吉普车摧毁再用范围攻击打他，随后有更多的吉普车出现，打法如前。最后将出现的直升机摧毁，将贝蒂解救出来。

第十章 两害相权取其轻 The Lesser of Two Evils

→罗斯将军率队进攻Enclave的基地，贝蒂认为父亲低估了对手的实力，央求班纳帮忙援助。绿巨人找到军方的装甲车队，为他们担当保姆的角色——解决掉沿途伏击的敌兵，并清除街口和楼顶的火箭发射架，最后将Enclave基地大楼摧毁。注意行动中不能太过接近装甲车，否则会受到攻击。





↑罗斯将军的3个新型机甲人被Enclave组织攻击，推测他们是为了夺取装甲技术而来，为此绿巨人再度出马，守护这3个机甲人不被对手抢走。时间是3分钟，注意躲避攻击，游走当场并伺机将敌兵击飞，至少要保住1个机甲人。3分钟后，清理所有敌兵，随后军方增援赶来，任务完成。



←军方的新型机甲人再次遭受Enclave组织的围攻，没有时间过多的缠斗，快速冲过去将敌人扔远，拖1分钟时间便可完成前阶段任务。随后前往街道消灭空中飞船，冲上去摧毁4只银色发生器，再打碎出现的4个按钮，飞船开始分解落地。



第十一章 是该结束的时候了 It's Time to End This





↑琼斯说罗斯将军正在试验一种新型加农炮，绿巨人打算将它抢过来，当他找到运输卡车时，发现加农炮被穿着飞行器的塔尔博特先行一步抢跑了。攀至楼顶一路追过去，将他手中的加农炮打落下来，拾起它送到指定地点。





←贝蒂被敌人囚禁，绿巨人赶去营救。战斗开始后逃出包围圈，拉开距离后逐个清理装甲兵和空中的直升机，然后再对付强悍的Boss——银甲人（S.I.Hulkbuster），只有狂暴攻击才能将他打晕，而后再用普通攻击狂殴。将他打倒后，带着他返回基地投掷电力发生器，砸毁2个后银甲人复活，再将他打倒一次，砸毁另2个发生器救出贝蒂。





→罗斯将军率部队包围了塔尔博特，塔尔博特负隅顽抗，绿巨人和他展开决战。塔尔博特穿的是一身黑甲，但打法和前一任务打银甲人相同，最后送他到千里之外。

第十二章 我们可以用他们的技术 We Can Use Their Technology



↑斯特恩为了测试研制出的解毒剂，需要Enclave组织的遗传模拟技术，为此绿巨人赶到Enclave基地夺取设备。在开始不必缠斗，径直拿了设备便跑，赶到大学将它放到地上，随后阻击前来抢夺的敌兵，如果设备被小兵抢走，要迅速追上去抢回来，直到将在场的所有敌兵清除，任务完成。

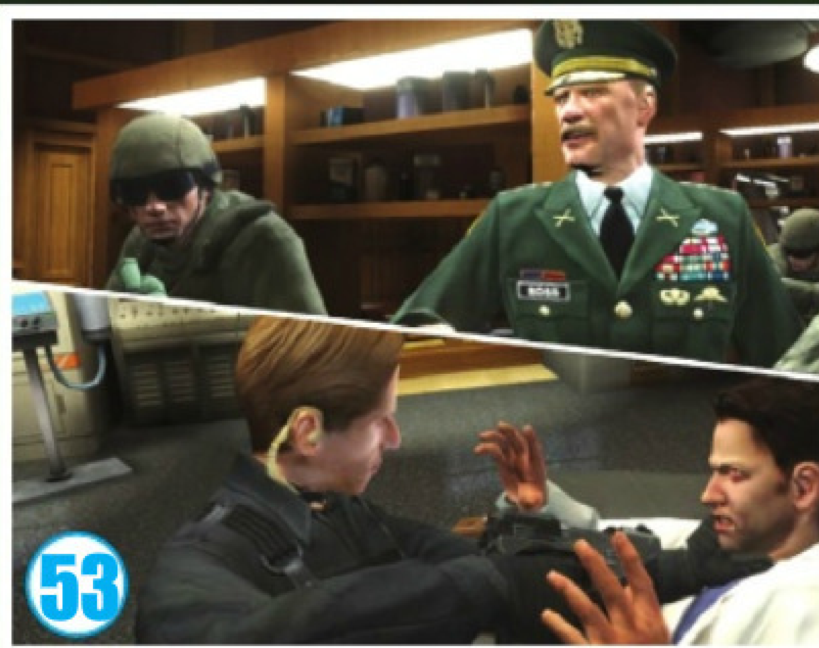
→敌人在城区释放了一种生物武器，绿巨人要将藏在铁球里的斯特恩带到那里解除危机。把斯特恩放到大楼的指定地点，保护大楼不被围攻的敌军摧毁，抓取那些穿甲的士兵当武器，用来砸毁空中的直升机，以及地上的吉普车和坦克车，不够用的话跑过去用狂暴攻击。捱5分钟的时间，斯特恩完成行动，将他安全送回大学，任务结束。



第十三章 我们拿到了解毒剂！We've Got the Antidote Now!



↑斯特恩在实验室里为班纳注射解毒剂，不料班纳变身为绿巨人后狂暴挣扎，在贝蒂的帮助下总算转危为安。



←罗斯将军率领手下包围了这里，将班纳和贝蒂带离实验室。随后布朗斯基闯入实验室，胁迫斯特恩给自己照射了伽玛射线，变成了一只丑陋的怪物——憎恨。

↓战斗分2个阶段，前半场朝它扔汽车，等它用手防御的时候冲上前使用狂暴攻击，2次可将它打晕，马上连续攻击，如此反复便可将它的血打光。这时罗斯将军和贝蒂的直升机掉在了楼顶，两人命悬一线。立即动身攀到楼顶，将即将爆炸的直升机清理掉。





←憎恨开始在城区肆虐为患，直升机上的班纳不顾罗斯将军和贝蒂的劝阻，毅然跳出机舱与街道上的憎恨决斗。



←回到街道继续和憎恨进行后半场战斗，这回它的攻击速度迟缓许多，动作几下便会停顿，这时跑上去狂暴攻击，等它晕掉再用普通攻击，最后按屏幕的提示进行最后一击将它结果掉，主线剧情至此结束！

质量效应 MASS EFFECT

□贵州 yago

极品	9.0
制作	BioWare
发行	Electronic Arts
类型	角色扮演
语种	英文

文化包容性：8.0 上手精通：9.0 画面：9.5 音效：9.5 创新：8.0 剧情：9.5

背景概评

这是一部堪比热门美剧的科幻大作，气势宏大的剧情借助精美画面与详尽设定勾勒出一个栩栩如生的银河系大社会。这个故事本质上仍是魔幻游戏里司空见惯的浩劫危机套路，话说银河中有一个邪恶的机械文明Reaper族，它们居心叵测地建造了无数跃迁传送站并四处留下空间旅行技术资料。当银河系有机生命体的文明发展到一定程度后，会在向外太空探索的过程中貌似意外地得到这些突破性技术，如此一来不同种族之间很容易就能建立联系，横跨银河系的联合政权也顺理成章的迅速成立。各种族总会不断发现大量远古遗留技术，其中包括了一座极适合作为银河行政核心的超巨型空间站。殊不知这一切都是Reaper族的阴谋，当银河有机生物文明发展到蓬勃顶点之时，这些机械怪物就从藏身的黑暗次元空间内涌出并血洗整个银河系。Reaper族这样做的动机本作中并未交代清楚，总而言之这样的收割行动亿万年来不断在银河系反复上演，灭亡者消失于时间长河，后来者懵然不知危险，这种循环一直持续到有望成为银河系救世主的主角登场。


大本营美丽的街景


四通八达的快捷传送车

本作的大英雄Shepard通过远古信号发生器在幻觉中看到机械文明入侵的警示信号，但官僚气息浓厚的银河系当权机构并不相信这种虚无缥缈的传说。与此同时主角还身陷另一场危机，刚跻身于银河系大家庭的人类迫切需要改善自己作为新入伙者的弱势地位，唯有地球文明获得银河联盟议会的席位，或

为什么要玩这款游戏

为什么要玩《质量效应》？有个最简单的答案，因为它是目前欧美流派RPG中的极品。Bioware这个名字已经可以让RPG粉丝们全身痉挛涎水失控，等真正看到游戏画面他们恐怕会立刻忘记自己姓什么。这款游戏的图像精致程度令人瞠目结舌，华丽的射击爆炸效果并不算稀奇，但栩栩如生的人物面部模型却一举盖过了目前所有类型、所有平台的游戏作品，架构宏大的科幻故事剧本加上类似电影对白的镜头切换技巧使它在同类游戏中显得鹤立鸡群，笔者在游戏中经常怀疑自己是否正在看一部CG动画电影。当然，它作为RPG的本质也同样出类拔萃，正邪两大道德阵营、6种职业、21类天赋、6位个性队友与恋爱情节、海量武器装备和分支任务绝不逊色于任何一款Bioware作品。高自由度的星际旅行和行星地表探索要素会让科幻迷们欣喜若狂，玩家可任意穿行于各大星团、恒星系、行星和卫星间搜寻线索，如梦如幻般整个银河系就在你眼前敞开，在37首气势恢宏的背景音乐衬托下，拯救银河系的使命之旅就此展开。

某个人类被提升为位高权重的银河特派员才能解决这个问题。然而人类所作的种种努力总会饱受挫折，主人公在一次失败的秘密行动中发现，一位名为Saren的银河系高级特派员竟是操纵这一切的幕后黑手。这位特派员不仅一贯敌视人类，同时还阴谋勾结邪恶的机械文明企图血洗银河系，主角的国仇家恨与整个银河系的大局安危由此并入一条主线。追踪奸徒并力挽狂澜，这就是本作短暂的主线故事，虽然不过瘾，但作为计划中三部曲的开篇作，《质量效应》已成功构筑了一套全新的世界观。后续作品只需进一步丰富剧情血肉，制作小组再调整引擎紧跟最新流行视觉特效就能轻松延续辉煌。


风景迤逦的Vermire星

《质量效应》最抢眼的优势是它美轮美奂的图像，如果不考虑动态光影效果的话，精细到媲美CG动画的人物面容完全超越了时下当红的主流FPS，同类RPG中根本无人能出其右，应该说这是最近如雨后春笋般冒出的虚幻3D引擎游戏中最值得盛赞的一部作品。游戏人物肢体动作一改“旧共和国武士”里僵硬诡异的弊病，枪械射击的声光效果也算华丽，连发过热效应取代弹药限制使玩家可以更专注地投入战斗，唯一不足的是武器射击手感较差，大概可以解释为能量武器没有后坐力吧，不过击中敌人时软绵绵的缺乏成就感。与只能往来于特定星球的大多数宇宙流科幻游戏相比，本作提供了一个庞大而且可自由探索的真实银河系，在完成主线任务之余，玩家随时能驾驶诺曼底号星舰自由飞往不同的星团、恒星系和行星。登陆行星后驾驶Mako多用途战车旅行又是另一番风情，除了可以看到风格迥异的星空景象外，玩家还能突袭盗匪要塞或寻觅荒野中的宝箱、矿脉，游戏中大量的分支任务都需要前往陌生星球才能完成，这些分支任务以惊人的数量有效弥补了主线剧情过短的弊病。没有哪一款游戏能像这样以精美的画面和高自由度展现出星际探索的魅力，如果能在续作中加入商业贸易和星空射击要素，那么它就更完美了。

作为一款RPG，《质量效应》与《星球大战——旧共和国武士》有诸多神似之处，楷模与叛逆的道德阵营几乎就是杰迪武士的光明与黑暗路线重现，职业和技能设定更是殊途同归，进度条式的天赋技能系统简明直白，什么职业能干什么一看就知道，不会在练到40级后才发现自己走错了路。三大基础职业加三大混合职业开始就可以选，到20级后还能升级为进阶职业，主人公甚至有专属于自己的特派员天赋槽。级别越高每次升级得到的点数越少，即使同一职业，侧重于不同方向的加点也会培养出截然不同的人物，这使得游戏的重复可玩性更高，游戏初次通关后解锁更高战斗难度和60级上限也为玩家提供了重新再来的强烈诱惑。本作操作界面全力突出化繁为简的宗旨，最显著的亮点就是环形对话界面，其实这项改进真正有重大意义的不是环形菜单本身，而是环形菜单周边列出的对白缩略句，大多数时候玩家


有时要下车步行战斗

重点精粹

1.想走正义路线提升楷模（Paragon）值就要行事光明磊落，不说脏话，不贪私利；要走邪恶路线提升叛逆（Renegade）值就要阴谋诡计，两面三刀，草菅人命。
2.游戏开始前一定要关闭自动升级加点功能，除非你想打造出一帮废物角色。
3.主角原名John Shepard，开始游戏时玩家可修改名，但姓氏无法变动。
4.男性主角只能和Ashley或Liara谈恋爱，女性主角只能和Kaidan或Liara谈恋爱。
5.任何职业都可以使用任何武器，但熟练程度和战斗效果截然不同。
6.敌人竖起的能量屏障可以摧毁，混战中射爆燃料罐会对附近敌人造成伤害。
7.按R键是投掷手雷，手雷以直线而非曲线飞出，再次按R键可遥控引爆手雷。
8.在凹角或障碍物前按前进键自动进入隐蔽状态，左右键探头射击，后退键脱离隐蔽状态，按Ctrl键可蹲下。
9.连续射击过热会导致枪械卡壳，如过热后始终无法恢复冷却是游戏Bug，存盘后提取进度即可恢复正常。
10.狙击步枪可以命中极远距离外的敌人，即使目标身上没有红框也可射杀。
11.消灭敌人的同时会自动获得战利品，战斗结束后按I键可看到收获列表。
12.Mako战车能攀爬75度以上的斜坡，按Shift键打开远程瞄准模式，按空格键开启火箭助推短暂升空，按N键返回诺曼底号。
13.对话中出现的蓝色选项为魅力说服特有，红色选项是威胁恐吓，灰色选项在魅力或威胁技能不够的情况下才出现，只能看无法选。
14.每次离开诺曼底号外出行动时，主角必须选择两位队友跟随，这款游戏不能孤身闯江湖。
15.按F6能快速存盘，但雷达地图上有敌人时无法存盘。
16.战斗中按F键可使用医药包为全队加血，乘车时如果车辆受损也可按F键消耗零件修复。
17.战斗中按方向键可指挥队友行动，上键是移动到准星指定位置，下键是跟随主角，左键是攻击指定目标，右键是原地坚守。按空格键暂停游戏后点击两名队友的动作槽还可发布单独指示。
18.超能者的搬移技能可提起敌人悬空让队友射杀，或将敌人赖以藏身的掩蔽物提升到空中。
19.对话中按空格键可使角色迅速说完整段话。
20.看到所有能互动的物品或NPC都应上前互动对话，有时能接到分支任务，有时可增加世界常识（Codex）阅历。
21.按J键进入任务界面，Missions为主线任务、Assignments是分支任务，亮黄色任务为未完成任务，深灰色的是已完成任务。
22.在装备菜单中点击左上角的头盔切换热键可使人物角色在游戏画面中脱下或戴上头盔，但在有毒或恶劣环境下头盔会自动重新戴上。
23.在行星表面探索时，注意看右下角的环境参数，如果出现Hazard则表示自然环境恶劣，离开Mako车后会持续掉血，Hazard级别越高掉血越快。
24.在商人处购买特别证书后可买到更多特殊型号的高级装备，还能提升随身携带的手雷或医药包上限。
25.整个小队最多只能携带150件道具，低级的装备和升级模块要尽快卖给商人或拆卸为零件，否则上限到了，系统会强迫你拆卸新到手的高级装备。
26.首次通关前人物级别上限为50级，通关后可使用原角色携带现有装备重新游戏，但此时战斗难度新增骨灰级选项，人物级别上限也提升到60级。
27.自定义主角时可选3种出身背景，生于地球者可获额外初始叛逆值，太空旅行者可获额外初始楷模值，星际殖民者两种都有但量少。
28.自定义主角时可选3种个人性格——冷酷无情可获额外初始叛逆值，战争英雄可获额外初始楷模值，生存者两种都有但量少。

只需看那几个单词组成的缩略句就能准确选择自己需要的对白，这个比看下拉式对话框里连篇累牍的段落要轻松很多，欧美流派RPG中大段对白令人晕厥的缺点好歹算是找到了解决方案。主人公带领的三人行动小组也有《彩虹六号》和《全光谱战士》的风骨，按住空格键不放即可开启小组战术管理菜单，你可以命令队友更换武器、施放特技，还能让他们在指定地点攻守进退，操作起来非常方便，基本上只要是Bioware的资深拥趸就不会对这款游戏有任何上手困难。

这款游戏在硬件配置上的高要求严重影响了它的亲和力，流畅运行至少需要2GB内存和GF7900 GTX级别以上显卡，这对绝大多数国内玩家而言无疑是道很难跨越的门槛，然而考虑到本作倾国倾城之魅力，以及它还有两部可能更精彩的续作，玩家完全有理由对自己的爱机来一次大换血。


按空格键后暂停游戏并打开动作指令界面

主线剧情

序章 伊甸园一号（Eden Prime）

公元2148年，登陆火星的首批人类探索者发现了远古太空文明遗址，从遗址中发掘出的器物给地球文明带来了全新技术突破，超光速星际旅行不再是遥不可及的科幻情节。公元2183年，走出太阳系的人类很快被银河文明种族联盟所接纳。所有新技术都以一种主宰时空的神秘力量理论为基础，这一理论被视为人类历史上最伟大的发现。许多年后人类才知道，银河系中的其他文明种族称之为“质量效应”。“质量效应”理论及其应用技术是远古智慧种族Prothean人留给全体银河文明种族的宝贵遗产，这个古老的文明数万年前被邪恶的机械文明Reaper族毁灭，尽管有预言称这场浩劫还会再度降临，但银河联盟的议员们只把这种说法当作神话故事。银河联盟的权力核心是位于大本营巨型空间城的联盟议会，联盟议会通过由各种族精英人士出任的特派员（Spectre）监察各行星文明并处理紧急危机，不过迄今为止人类中尚无人获得这个光荣称号。在地球文明高层人士眼里，出身军人世家并立下赫赫战功的银河联盟武装部队军官John Shepard是目前唯一有望获得这份殊荣的人选。

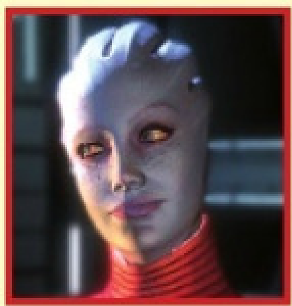
这一天Shepard所在的诺曼底号星舰正奉命出航测试新安装的隐形系统，但让人奇怪的是一名Turian族特派员Nihlus也与他们同行。开始玩家操纵Shepard出现在星舰导航舱，听到导航员Joker对异族特派员Nihlus表示不满，这里可以学习使用新颖的环形对话界面，之后舰长Anderson发来信息让Shepard到舰桥去。根据右下角雷达指示赶往舰桥，途中遇到可对话的NPC都可以谈谈，到舰桥后见到Nihlus，交谈后Anderson也出现，这才得知此次航行的真正使命是前往伊甸园一号行星带回Prothean文明遗留的信号发生器，这次行动也是联盟议会对Shepard升任特派员的一次资格考验。不料导航舱突然发来紧急信息画面，伊甸园一号上发生激烈战斗，联盟议会的考古工作者和武装人员死伤惨重，Anderson立刻下令让Shepard带着Kaidan和Jekins登陆行星，要他们不惜一切代价夺回信号发生器，负责考察Shepard的Nihlus也跟着去，但他提出要脱离小队担任侦察尖兵。

登陆后可按M看地图认清方向，射爆几个悬浮肉球后向北前进，随后遭到Geth族机器人军团伏击，Jekins阵亡。检查遗体并注意收集附近箱子里的物资，继续北行救下受困的一名女战士Ashley，三人来到发掘点发现信号发生器已经被取走。来到研究站消灭僵尸怪，存盘解开右边舱室的密码锁，这实际上是个类似青蛙过河的小游戏。开门见到Warren博士和她手下有点精神失常的助手，对话中选择让助手闭嘴可殴打他提高叛逆值。此时Nihlus已来到飞行平台并意外地遇见了另一位资深特派员Saren，


与Ashley的初次邂逅可不轻松

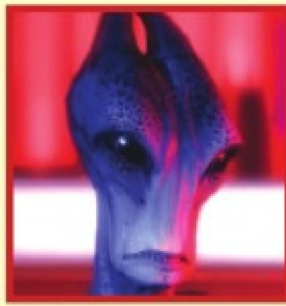
种族概览

阿撒力（Asari）



阿撒力人是最先发现大本营空间站的种族。当萨拉瑞恩人接踵而至时，是阿撒力人首先提出重新修缮这座远古空间站并将它建设成银河系联盟议会的驻地，从那以后阿撒力人始终在议会中扮演着中立调停人的重要角色，游戏中的莉亚拉正是这一种族中的一员。阿撒力人没有性别区分，或者说她们都以女性面目出现，这个奇异的种族通过单性生殖繁衍后代。每一位阿撒力人都能将自己的神经系统与任何一位异族的任何性别个体相联，从而育出具有混合遗传特征的后代，这一特征同时也引发了与阿撒力人私生活有关的诸多谣传。阿撒力人的寿命多在千年以上，她们的生命通常分为三个阶段——幼女阶段的阿撒力人极为活跃，求知欲望也很强烈；主母阶段的阿撒力人热衷于与自己情投意合的对象媾和并繁衍后代；母君阶段的阿撒力人充满了睿智和阅历，她们是天生的领袖和政治家。

萨拉瑞恩（Salarians）



银河系中第2个加入大本营的种族，萨拉瑞恩人由一种新陈代谢速度很快的暖血两栖生物进化而来。他们思维敏捷，说话像机枪扫射，动作也非常快，因此在萨拉瑞恩人眼里，其他种族全都是些动作迟缓的低能儿。不幸的是这个种族高速的新陈代谢导致他们无法拥有太长的寿命，能活到40岁的萨拉瑞恩人已算是古稀老翁。萨拉瑞恩人最先想到改造尚处于原始蒙昧状态的克罗根人，并使其成为对抗触须怪战争中的生力军。但是以勇猛而名动银河的克罗根人，在几百年后不甘作为附庸而发起了叛乱，又是萨拉瑞恩人制造出专克叛乱者的基因病毒。实瑞恩人使用这种灭绝人性的生化武器后，使克罗根全族都陷入了断子绝孙的瘟疫中。萨拉瑞恩人以注重细节的观察力和跳跃性思维而著称，这些特点使他们更适合于从事科学研究和情报侦察，一位萨拉瑞恩人总会不停地反复研究某件事物并从中获得意料之外的创造灵感，有时候他们的缺点就在于知道得太多。

Saren自称奉命前来援助，说话间他突然拔枪从背后射杀Nihlus。Shepard等人随后赶到飞行平台，消灭蜂拥而来的僵尸怪，下坡路右侧有间舱室，解密码锁打开后救出躲在里面的3位农民，仔细盘问他们查出走私内幕可获得一把优质手枪。上平台靠近Nihlus遗体时发现躲在箱子后面的唯一幸存者Powell，交谈得知Saren杀害Nihlus的经过，之后乘轨道货车去追Saren。Saren在货场吩咐手下安装4枚定时炸弹摧毁整个殖民地，Shepard赶到后与机器人步兵展开激战，利用Kaidan的投掷特技可破敌兵的能量护罩，根据雷达上的提示在5分钟内拆除4枚炸弹解除危机。从前面悬梯下去后注意寻找附近的密码货箱，最后靠近信号发生器触发剧情。Ashley被信号发生器吸住，Shepard舍身救她自己却被强大怪力提升悬空，无数幻象画面瞬间涌入他脑中，之后信号发生器自爆，Shepard也昏了过去。


找到了Prothean信号发生器

Shepard醒来后发现自己已被Ashley救回诺曼底号，从舰长Anderson口中获悉Saren是银河联盟的精英特派员，此君一贯仇视人类，这次又与Geth机器人军团勾结显然居心叵测。因为信号发生器被毁，随行特派员Nihlus也死于非命，银河联盟议会将召开听证会对整件事进行调查。告别Anderson后在星舰里走走熟悉地形，与所有人谈话，最终到舰桥找Joker让他调整航线飞往大本营空间站。

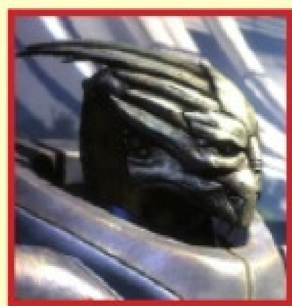
第一章 大本营空间站（Citadel）

地球文明驻大本营空间站公使Udina接待了Anderson与Shepard等人，但在与议会成员的交涉中对方根本不相信Saren会背叛银河联盟。Udina留下Anderson商量对策，Shepard与Ashley、Kaidan正好出去逛逛。离开使馆区，在虚拟向导附近找到快捷传送车径直赶往银河联盟议会所在的大本营塔楼，下车后遇到也在调查Saren的本地警官Garrus，再往前见到Anderson后一同出席听证会。由于缺乏确凿证据，加上Anderson以前曾与Saren有过不愉快的合作经历，议会最后居然判决Saren无罪。听证会结束后与Udina和Anderson商量继续揭露Saren的办法，可以去居民区酒吧找警方线人Harkin联络Garrus警官，或是到金融街去找情报贩子Barla Von，到塔楼外的快捷传送车搭乘点选择去向。如果去酒吧，在门口走廊会遇到刺客伏击，进酒吧目睹Krogan族赏金猎人Wrex和酒吧老板Fist的手下对峙。找到Harkin后得知Garrus在Michel医生那里，如果耐心与他详谈还能了解到Anderson以前也曾担任过特派员，但因Saren陷害而被迫离职。乘传送车来到居民区，刚进诊所就遇上一群歹徒劫持Michel医生，与同时出现的Garrus合作消灭敌人。与Garrus谈话了解到几天前有位受伤的Quarian族女子来诊所求救，这位女证人掌握有Saren勾结Geth的证据，Michel医生把她介绍给碎影者情报组织成员——酒吧老板Fist，没想到Fist却背叛组织企图将女证人出卖给Saren，碎影者的老大Barla Von听到风声后已派出赏金猎人Wrex去收拾Fist。

谈话完毕后可接受Garrus加入队伍，这时就不能再去金融街找Barla Von；如果开始选择去金融街后面也将无法与酒吧的Harkin交谈。所有分支线索最后都指向Fist。在使馆区门外的传送车站台下乘升降电梯到警务学院找到Wrex邀其加入。来到酒吧大开杀戒，冲入后面的办公室干掉打手和两座炮塔后擒获Fist，审问得知Saren手下在市场区设下圈套伏击女证人。如选正义路线可由Wrex出手结果这个坏蛋，接着要在4分钟内拯救危在旦夕的女证人，离开酒吧在传送车搭乘点那里有扇门直通市场区。消灭刺客后成功救下Quarian族女证人Tali并带回使馆区。Tali在试练之旅中从Geth机器人身上截获记载有Saren语音的证据芯片，他似乎正在寻找某件能召唤Reaper族重返银河系的神器。交谈后Tali加入队伍，再次前往大本营塔楼呈报罪证，铁证如

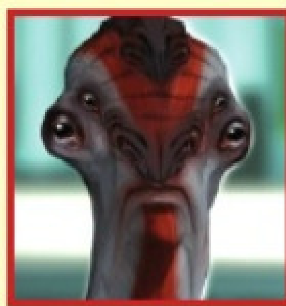


酒吧老板Fist是个叛徒



突瑞恩（Turians）

突瑞恩人大约是在1200年前应邀加入大本营议会，这是个尚武的种族，他们拥有全河系最庞大的舰队，如今议会统辖的部队里，突瑞恩人所占的比例也最大。突瑞恩人善于借助其他种族的优势为本族开疆拓土，萨拉瑞恩人为他们提供军事技术和情报，阿撒力人帮助他们与各方谈判斡旋。突瑞恩人把整个银河系都看作是自己的殖民地。突瑞恩社会的专制结构使他们格外注重纪律和荣誉，突瑞恩族的统治阶层甚至考虑过干掉萨拉瑞恩人和阿撒力人，自己一家独霸银河，幸好他们最后还是清醒地认识到，这样做带来的损失将比收益更大。公元2157年，人类太空舰队误闯突瑞恩人领空引发了著名的“第一类接触战争”，突瑞恩人称之为“314号传送站事件”，这场战争在地球人心中埋下了仇视突瑞恩人的种子。经过大本营议会调解后，人类与突瑞恩人勉强握手化干戈为玉帛，至少表面上已风平浪静。



巴特瑞恩（Batarians）

公元2160年，人类向史盖力恩星空边缘地区大规模移民，已在此地经营数十年的巴特瑞恩族人陷入恐慌。2171年，巴特瑞恩人向议会发布通告宣称该星域为巴特瑞恩领土，联盟议会不但拒绝接受这项声明，同时还宣布人类有权开发史盖力恩星域的无人行星。巴特瑞恩人盛怒之下关闭了驻大本营空间站的外交使馆并单方面中断了与议会的外交关系，从那以后他们不断以金钱和武器资助海盗佣兵袭扰人类殖民地。双方的冲突在2176年前后愈演愈烈，受巴特瑞恩人唆使的海盗和奴隶贩子们甚至攻击了设在埃里希姆行星的人类首府城市。作为应答，两年后联盟舰队突袭并彻底摧毁了位于托凡卫星的巴特瑞恩佣兵基地，此后巴特瑞恩人全部撤回自己的母星系并很少在联盟控制星域抛头露面。

山面前联盟议会终于宣布Saren有罪，但Saren早已闻讯逃走，Udina申请派遣舰队追捕却被议会以大规模舰队调动可能引发周边星系敌意而拒绝，最后双方达成协议，联盟议会提升Shepard为特派员，全权处理追捕Saren事宜。到此可在大本营完成各种分支任务，最后去警务学院乘电梯到空港码头与Udina和Anderson商讨下一步行动方案，有3处地方可自由选择前往追查Saren下落——遭到Geth军团攻击的Feros；一直在从事非法研究的Noveria；Saren同党Benezia女儿Liara失踪的Artemis Tau星团。强烈推荐先去找Liara，因为她是主角小队中最后一位也是最重要的一位队员。

第二章 寻找莉亚拉（Find Liara T'Soni）



进入Knossos恒星系

在星图台前进入导航界面，先按右键拉远视角直到显出整个银河系星图，滑动鼠标选择Artemis Tau星团，点击后进入星团内部发现有4个恒星系，选择Knossos恒星系，找到一颗名为Therum的行星，那里才是目标地点。着陆之后选择2名队员搭乘Mako战车前进，一路没什么好探索的，沿着地图走，直到Geth运输舰空投部队截击才有战斗。推进到提炼厂附近，从右侧岔路绕进去歼灭院子里所有敌人，按Q键下车清剿屋内残敌，搜索箱子的同时打开前后两道闸门。上车继续前行，利用远程火力优势轰击敌人。连过两条隧道后在挡路巨石前下车步行，清掉杂兵推进到采矿点遭遇机器军团的四足机甲和壁虎兵攻击。战斗开始后要立刻跑到隐蔽点掩护射击，四足机甲的电浆炮具有秒杀效果，但它不会冲锋，壁虎兵行动迅捷，要优先解决。战斗结束后进入矿井，乘坐升降梯下到地底深处，很快找到被困在能量护罩中的Liara。消灭广场上敌兵后，破解电浆储藏罐控制器发射能量束烧穿地板，解码方式与在大本营中破解那台从赌博机偷钱后自爆的电脑相同。

从烧穿的地板进去开启中央平台上的控制器救出Liara，她领着Shepard等人乘后面的一台升降机回到地面，Saren的一帮手下出现要掳走Liara。战斗爆发后迅速跑到掩体后避开敌火力，但敌人也会移动包抄，因此还要不停转移，对方领队的Krogan武士皮粗肉糙，倒地后还会再爬起来一次，建议在武器模块中换上专克生物的化学弹头。击败敌人后逃出摇摇欲坠的矿井返回诺曼底号，Shepard与Liara探讨了对Prothean文明毁灭之谜的看法，为避免再遭Saren毒手，Liara也加入冒险队伍。在星舰各层舱室中找到所有队友谈完所有话题，然后启航飞回大本营继续分支任务，刚出飞船后见到前来检查星舰的海军少将Mikhailovich，努力说服他放弃对外星种族的怀疑态度获得正义加分，等这里的分支任务告一段落后即可出发前往Feros。

第三章 费罗思（Feros）

到Feros后离舰，正与接待人员交谈就遭Geth机器人军团攻击。消灭敌人后到营地中与领袖Fai Dan交谈，当地居民缺水缺粮急需援助，话还没说完敌人又来进攻。杀入旁边塔楼清光敌人，等敌人飞船撤离后回去找Fai Dan，得知ExoGeni公司可能有Geth要找的东西，坐塔楼里修复的电梯到底部，乘坐Mako战车沿公路推进，在ExoGeni公司职员躲藏的避难所遇到负责人Jeong和Juliana，答应帮助后者寻找她的女儿Lizbeth。继续推进到公司大楼底层，车辆无法通过时下车步行，在有能量护罩封门的地方跳入旁边的沟渠遇见Lizbeth，交谈中了解到ExoGeni公司正在研究一种叫Thorian的变异植物体，看来Geth军团的目标就是它。谈话结束后被怪兽围攻，上楼见到敌方Krogan武士在对智能虚拟人咆哮，干掉他后与虚拟人交谈得知ExoGeni利用Thorian对营地居民进行精神控制试验。Geth军团在大楼里布设了多处无法摧毁的能量屏障，进旁边走廊消灭两名敌人后发现Geth飞船嵌入大楼的钢爪和光球。从左侧楼梯上去

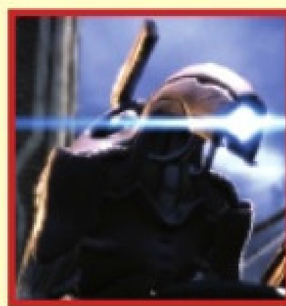

乘Mako战车前往ExoGeni大楼

艾克（Elcor）



艾克人来自一个高重力值的世界——德奎纳，他们都是些体型笨重的大块头，整个身躯靠强劲有力的四肢支撑保持稳定。艾克人行动速度极慢，这是因为在他们的星球上摔倒可能会带来致命伤害，生活环境的独特性造就了他们奇异的思维模式，这个种族习惯了小心谨慎，他们的任何发言都是深思熟虑之后才会出口。艾克人的语言发音单调乏味，在他们本族的相互交流中，任何一点语音的升降，肢体的细微动作，甚至口唇形态的变化都包含着丰富的信息传递，在他们看来人类的一个小小微笑简直就像放节日焰火那样轰轰烈烈。因为交流方式太过于微妙，艾克人在与其他种族对话时总需要明言澄清自己要表达的情感，这样对方才知道他们是在讽刺、高兴或是愤怒。德奎纳行星的高重力使当地很难有山脉形成，这个世界基本由宽阔坦荡的大平原构成，史前的艾克人祖先以家族部落为单位四处游荡，加入银河联盟后他们仍然喜欢在开阔空间里活动，漫长星际旅行中狭窄的船舱很容易让艾克人烦躁不安。

盖思（Geth）



盖思是一种采用网络化智能系统的人形机器种族，300年前阔瑞恩人创造了它们用于劳作和战争。当这些具有独立思维能力的机器人表现出自我进化趋势后，惊慌的阔瑞恩人开始着手摧毁所有的盖思机器人。随之而来的战争以盖思的全面胜利而告终，这场冲突震撼了整个银河系，各种族心悸之余纷纷开始抑制智能机器人的发展。盖思机器人拥有网络化的共享智能核心，单一个体仅有类似野兽的原始本能，但随着群体数量的增加，个体的智能水平会得到明显提升。群体活动的盖思机器人能对局势作出合理的分析判断，也能像有机生命体一样运用战术对抗敌人。盖思机器人控制的星域位于珀修斯星臂尽头，甚至比野蛮的忒米纳斯河系更远，由惰性气体和星尘组成的珀修斯黑暗星云横隔于忒米纳斯河系与盖思机器人势力范围之间。

迎战大批Geth部队，房间尽头的钢爪控制台左侧有5台主机可输入5、7、17、11、13等数字，任选几台激活使数字总和在30至34之间，然后再操作控制台就能缩回钢爪并使Geth飞船坠下，大楼内的能量屏障也因此关闭。

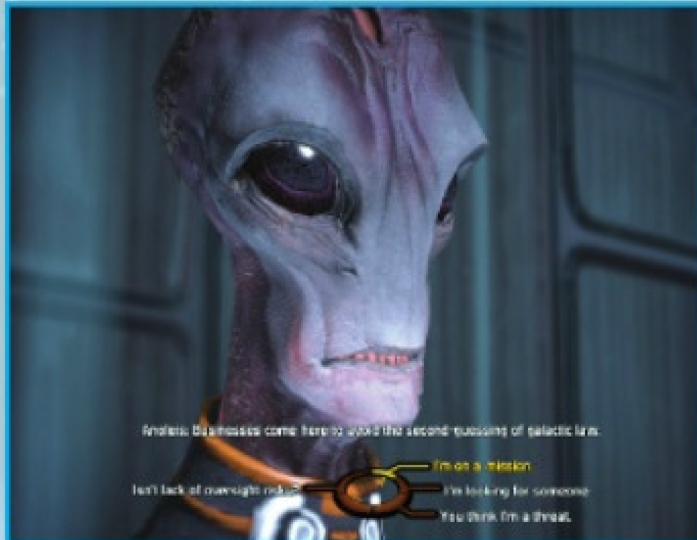
从开启的大门出去与Lizbeth会合，乘车返回避难所见到Jeong声称要摧毁整个殖民地掩盖丑闻，如说服技能不够也可一枪崩了他。Juliana建议使用毒气手雷麻醉被Thorian控制的营地居民以减少无辜伤亡，在手雷模块界面里换上专克Thorian精神控制的毒气弹，回营地路上要注意区分僵尸和受感染的居民，后者会开枪，杀了会增加主角叛逆值，扔手雷可震晕他们。到营地后还能从箱子获得手雷补充，用营房外的控制台开启地下秘道入口，此时竭力抵抗控制的Fai Dan出现并举枪自尽。进入地下秘道后看见巨大的Thorian本体，它口中吐出的克隆女会告知Saren已与这个怪物达成了交易。开打后扫倒克隆女并对付大批僵尸，上楼逐层寻找Thorian的触须并将其摧毁，不断复活出现的克隆女会夹杂在僵尸中发起攻击，摧毁5只触手后Thorian本体坠地，与从怪物体内爬出的克隆女真身Liara交谈，得知她本是Asari族母君Benezia的手下，Saren利用自己的生命体飞船Sovereign号控制了Benezia心智，因此Liara被派到Feros与史前怪物Thorian融合灵魂获得有关Prothean族人的记忆，Liara将Saren得到的记忆分享给Shepard。返回诺曼底号后Liara帮助Shepard分析脑海中的远古幻象，此后启航时联盟议会发来密电通知，一支联盟侦察分队发现大批Geth部队聚集在Vermire行星，此行星从此对玩家开放。如与Liara和Ashley的恋情都发展得不错，会议结束后她们会携手来逼Shepard表态。如果主人公是女性，那么来的就是Liara和Kaidan。回舰后记住要和所有队友详谈。


丑陋的Thorian

第四章 诺瓦瑞（Noveria）

商业化运作的Noveria对银河联盟并无太多敬畏，诺曼底号不断受到刁难，主角等人下船后还差点被警卫队强行缴械。在空港接待站从红衣女Gianna处打听到Benezia也在这里，但是现在没法去找她，因为必须有特别通行证才能离开空港。去空港大厅东南角的办公室找空港负责人Anoleis，与前台秘书Gianna谈话后进去，不过Anoleis根本不愿帮忙。临走时与Gianna交谈得到提示可去宾馆酒吧找Lorik。从大厅西北角乘电梯上去，在酒吧里找到Lorik，他原先也是空港管理官员，但因掌握了Anoleis营私舞弊的证据而被对方抢先以贪污罪名开除，Anoleis的心腹们已前往Lorik的办公室搜寻证据，答应帮忙后可以进入大厅西南角的Lorik办公室。到地方果然遇到Anoleis的手下，如耐心说服领头警官则需要对付的敌人会少很多。在2楼找到Lorik的电脑下载罪证数据，转身正好撞上前来拦截的另一帮警卫，消灭他们后在办公室外看到Gianna，她让Shepard在把证据交给Lorik之前先到宾馆酒吧找她谈谈。原来Gianna是公司总部派来调查Anoleis的内务部特工，她希望Shepard能帮助说服Lorik出庭作证指控Anoleis。同意后去说服Lorik，然后回Anoleis的办公室通知Gianna，Anoleis被逮捕法办，主角也得到了张特别通行证。以上只是正义路线标准流程，拿通行证的途径远不止这一种。

通行证到手后从大厅西南角进入车库，登上Mako战车闯入暴风雪中，一路上有若干Geth部队和炮塔拦截，抵达Benezia所在的15号峰站时有更多战斗，这里的Geth机器兵更强，而且还有自爆毒虫和神出鬼没的触须怪。乘电梯经咖啡厅到智能控制核心厅，发现主机受损。坐升降平台下到主机井中修复核心，手动修复是个不限时间的小游戏，要求玩家将左侧1号塔的4个方块全部移到2号塔或3号塔，重点是每次只能动最上层的方块，不想手动也可花100零件自动修复。成功后智能核心Mira出现



装腔作势的Anoleis是个伪君子



罕纳（Hanar）

罕纳人是银河联盟中礼数最多的种族，他们发言时用词精准谨慎，经常会因为对方的措辞不当而勃然大怒，需与异族交流的罕纳人通常得先接受特殊培训以缓解本族易生事端的语言习惯。罕纳人都有两个名字，面名是用来公诸于众的，灵名只有亲戚密友才能知晓。当与只能用面名相互称谓的陌生人交谈时，罕纳人从来不用第一人称表达自己，因为那样可能会给对方留下妄自尊大的印象，这种时候他们一般都自称“鄙人”或“在下”。罕纳人的母星卡杰有90%的表面为海洋所覆盖，充足的水资源与活跃的白星太阳使这颗行星永远被乌云所笼罩。普罗锡恩人在卡杰留下了大量废墟，罕纳人把这个消失的文明当作天神来崇拜，在罕纳神话中曾流传有一个远古的种族教他们懂得了语言。



四足虫（Keepers）

当阿撒力人发现了大本营空间站时，那里就已经有四足虫了，这种多节肢的昆虫看上去性情温顺，空间站的维护和修理全由它们自动完成。所有试图与四足虫进行交流的努力都以失败告终，四足虫对任何生物任何种族都是一副视而不见的漠然态度，但它们所做的一切却极大方便了居住在大本营空间站的生物们。鉴于四足虫有益无害的特点，议会立法要求所有大本营居民不得干扰和阻挠它们的任何活动，无论有多少四足虫死于衰老、暴力和意外事件，它们的数量总维持在一定水平，不多也不少，没有人看到四足虫怎么繁衍后代，有人推测它们可能是一种生物机器人，由大本营核心深处未知的某类设施通过基因技术缔造。



阔瑞恩（Quarians）

阔瑞恩人精通机械技术，他们创造了盖思智能机器人，却被这些奴仆赶出家园长达3个世纪之久。残存的1700万阔瑞恩人以一支庞大的舰队为家，

告知控制电缆和主反应堆都需要手动重启。先往西乘电梯上屋顶，消灭大堆触须怪后开启控制电缆激活运输列车，再往北进燃料舱歼灭敌人后重启主反应堆，最后从南面通道杀到车站，乘运输车离开。下车先乘电梯到主层区与Ventralis上尉交谈得知实验室遭到触须怪袭击，前来解决危机的Benezia至今仍在Hot Labs区生死不明，上尉还给了Shepard一张通行卡。结束谈话后协助消灭触须怪，向北到医疗大厅，从左侧弯道下去找到Cohen医生，打听到实验室里正在研制的违禁生化武器泄漏，说服技能高可接到帮找治疗配方的任务。回去说服上尉后乘医疗厅左下的电梯进入隔



本关到处都是触须怪

离区，在隔离区办公室里使用电脑调配治疗药剂，这个小游戏需玩家先按E键启动进度条，当进度条走到两个标志箭头间时要立刻按E键确定，重复4次完成药剂制作。消灭前来阻拦的Asari族女刺客后把药剂交给Cohen医生，从他那里能得到进入维修区的通行证。

回到车站乘电梯进入Hot Labs区，大厅里的科学家Tartakovsky透露，他们从一艘远古飞船中发现了早已灭绝千年的Rachni怪兽卵，这枚卵孵出的却是1只可单性繁殖的Rachni王后，目前惟有启动中子冲击波程序才能清扫整个试验区怪物。科学家正要说出启动密码就被触须怪杀死，消灭怪物后从他尸体上得到密码，进里间开启智能核心幻象启动中子震荡，之后要在2分钟内逃生。外面大厅瞬间涌出无数触须怪，一口气冲进电梯即可脱离险境。回到主层区医疗大厅，接到Benezia密令的Ventralis上尉突然翻脸动武，消灭他们后可正面强攻Benezia藏身的警戒区，另外还可用Cohen医生给的通行证穿越隔离区绕到警戒区后面。消灭周边卫兵后进入警戒区中心舱室见到Benezia，开始时她会召唤Asari突击队员和Geth机器兵，利用柱子和走廊拐角消灭他们，最后Benezia亲自上阵。击败她后与其交谈，原来Saren派她来是为从Rachni王后的记忆中提取古代跃迁传送站座标，Benezia交出记载座标的数据存储器后死去。最后饲养罐中的Rachni王后会附魂在一名突击队员的躯体与主角对话，走正义路线就答应放它逃生，登上运输列车自动返回诺曼底号开会总结。

第五章 维麦（Vermire）

Vermire是个青山绿水的美丽星球，但Geth军团的防空炮迫使诺曼底号无法靠近地表。先乘Mako战车着陆推进，沿着沙滩峡谷连闯3道哨卡，在哨卡可以下车上楼开启闸门，第2道哨卡楼上有控制台可关闭附近的防空炮。与先期抵达这里的Salarian族侦察小分队会合，Kirrahe上尉介绍说Saren在这里研究



攻击卫星站

一种可治愈Krogan族基因绝症的药剂，这样他就可以迅速培养出大批Krogan族战士征服整个银河系。在营地中可找到军需官买卖装备，准备完毕后与Kirrahe交谈制订作战计划。上尉的方案是他带侦察小队分三路佯攻敌人的表层设施，而Shepard则携核弹潜入基地核心伺机引爆。因为人手不足，Kirrahe上尉会向主角借人，玩家需选择给他Ashley或Kaidan，剩下5人中自己选2名。穿越地图杀到西侧研究基地前，建议走上层平台入口进去，一路破关斩将，注意如果释放囚室里的战俘会被已失去心智的他们攻击。在南侧保安室从一位Asari女科学家那里了解到Saren的座船Sovereign能够控制生物意识。从她身后的电梯上去，在研究室里又找到一根Prothean族的信号发生器，Shepard再次接受幻象，之后信号发生器爆炸。回到楼上见到Sovereign的全息幻象，交谈中了解到Sovereign原来是一种有生命的机械体，他们的真实身份就是数万年前灭绝Prothean文明的凶手——Reaper，从大本营空间站到跃迁传送站全都是由Reaper族的机械文明制造出来

这个流动难民营拥有5万多艘破烂舰船，大到空间站小到客运飞梭一应俱全。资源紧缺是这些流浪者最大的问题，因此每个阔瑞恩人在即将成人时都要接受一项成人试练之旅的考验，简单来说就是要试练者离开难民舰队独自漂泊，直到发现某种对本族有用的宝物并带回来才算功德圆满。几乎所有银河种族都对阔瑞恩人没好脸色，一方面他们不负责任地创造盖思机器人已落下笑柄，另一方面这支庞大的难民舰队无论经过哪个星系都会给当地环境带来严重不良影响。不少人对阔瑞恩人厚实的面罩和防护服下隐藏的到底是怎样一副躯壳颇为好奇，这个种族很可能已经半人半机械化，即有机活体器官与人造肢体组成的混合生物。



克罗根（Krogan）

克罗根人繁衍生息的故乡充满了危险，在火药武器发明之前，被捕食兽吃掉一直是这个族群人口的最大杀手，火药出现之后死于枪击的克罗根人比葬身兽腹的同胞更多。萨拉瑞恩人初次发现他们时，蜥蜴外形的克罗根人还是一个原始蛮族，当时他们正在核战后的严冬中为求生而苦苦挣扎。萨拉瑞恩人向克罗根人传输文化并传授尖端科技，这个勇武的种族很快成为抗击触须怪的主力军。当摆脱母星恶劣环境的束缚后，快速繁衍的克罗根人人口急剧膨胀，他们迅速向周边星球疯狂殖民，甚至那些已有主人的地盘也不放过。克罗根人的叛乱持续了将近一个世纪，最后受害最深的突瑞恩人用萨拉瑞恩科学家研制的生化武器彻底击溃了克罗根人并差点让这个种族灭绝。这种基因病毒使1000名克罗根孕妇中只有1人能顺利产下健康的婴儿，克罗根族的消亡只是个时间问题，基于这个原因他们对所有异族都看不顺眼，尤其仇视突瑞恩人。



维洛斯（Volus）

虽然在大本营空间站设有独立的外交使馆，但维洛斯人其实是突瑞恩文明的一个

的，目的就是为了让银河系内的有机生物文明按照它们的意图进化发展，就像农夫种植庄稼并等待收割一样。

对话结束后诺曼底号发来消息说Sovereign正在逼近，于是赶紧下楼从开启的吊桥进入孵化区，杀到防空炮塔区后在大院平台上迎来诺曼底号。Ashley或Kaidan会留下准备引爆船上卸下的核弹头，Shepard带队进攻防空炮塔增援受困的友军。路上看见Geth运兵飞船送来更多敌人，此时必须在去救Ashley还是救Kaidan之间作出选择。去防空炮塔平台会与Saren有一场小打，Saren击败主角后会阐述他的投降救国论，然后这家伙乘坐飞行器匆匆逃走。回援核弹头那边的话，玩家要先对付一只Geth的终极单位才能再迎战Saren。核弹爆炸摧毁了研究基地，Shepard等人安全撤回诺曼底号，根据从第2根信号发生器得到的信息，Liara解读出Saren寻找的神器就在Ilos星球。接到危机警告后联盟议会的表现令人失望，他们坚持认为Reaper族只是传说中的故事。Geth军团即将攻击大本营的情报迫使议会集结所有星舰准备迎战，诺曼底号也被征调返回大本营。

第六章 重返大本营（Second Citadel Visit）

回到大本营后Shepard据理力争仍被议会拒绝，因为去Ilos必经的星际传送站位于敌对的Terminus星系境内，鉴于Shepard在Vermire星球上引爆核弹的惊人之举，议员们担心他会引发星际冲突。Udina也因政治利益出卖了Shepard，诺曼底号甚至被禁止离港。陷入消沉的Shepard得到了Liara的鼓励，此时老舰长Anderson发来消息约Shepard到赌场相见。这时是完成大本营各种分支任务的最后机会，见到Anderson后他提出两种方案让诺曼底逃走，一是偷袭港口控制台解开飞船系缆，二是破解Udina的电脑发出放行指令。无论选哪一种都不用主角跑腿，谈话结束后直接返回诺曼底号准备升空就行。


了解到更多有关Reaper的秘密

共生分支。几个世纪前，维洛斯人自愿加入突瑞恩人的社会阶层，因为这样更有利于他们发挥自己的商业特长，突瑞恩人的强悍武力可以为他们提供足够的安全保障。维洛斯人的故乡伊茹恩远在当地恒星系的正常生命维持区域之外，不过这颗行星却借助高压温室气团凝聚大量热能并孕育出氨基生命形态。因此在与异族打交道时，维洛斯人必须穿戴气压服和呼吸面罩，因为普通生物习惯的氮氧混合空气对他们会产生剧毒致命效果，袒露在正常大气压下的维洛斯人会因躯体爆裂而死。维洛斯人的社会结构以部族为单位，每个维洛斯人的社会地位取决于他从事的贸易活动是否有辉煌业绩，至于是交换土地还是买卖人口都无所谓。这个崇商的种族以追逐利润为本能，正是他们制订了首部联盟金融法案，维洛斯人一直负责监督和维持银河系经济的平衡。

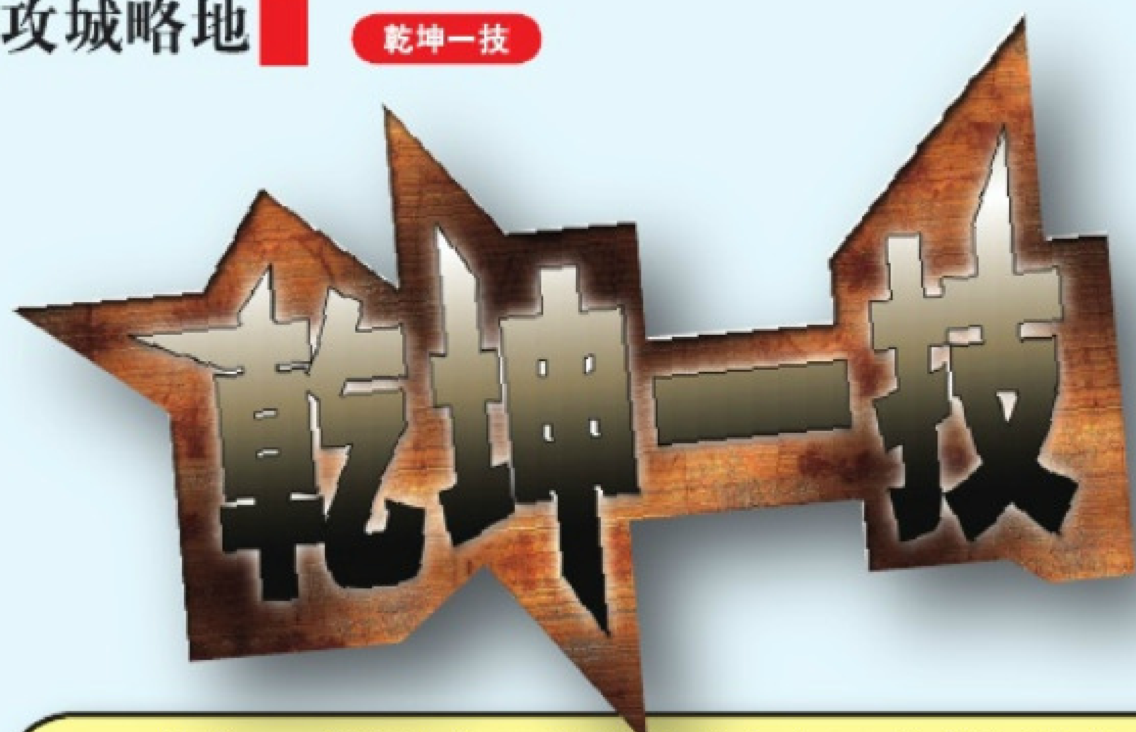
第七章 终结（Endgame）

本章开始会与自己选择的恋人有一段真情表白，抵达戒备森严的Ilos星后利用隐形装置潜入大气层，Mako战车着陆后却被堵在陵墓石门外。转身向南直走到地图尽头，乘电梯下去后折向北推进到安全控制室，消灭所有敌人后开启石门。原路返回石门登上Mako，进门一路沿着漫长的甬道狂奔，当战车被两道能量屏困住时下车进旁边的电梯，在地下深处见到Prothean族留下的全息智能虚拟人Vigil。在这里了解到更多骇人听闻的真相，原来大本营本身就是一台巨型传送站，每隔数万年Reaper族会从黑暗位面直接入侵这座银河系文明的核心，大本营里那些无法研究的四足虫全是Reaper的奴仆，Sovereign则是它们留在银河系里的卧底。当Sovereign认为银河有机生物文明已经成熟到适合“收割”时，它会向四足虫发出特定信号，大本营中所有的四足虫就激活传送站放Reaper族进来横扫银河。但这一次Prothean族仅存的几位科学家成功干扰了Sovereign发出的激活信号，四足虫们未能按计划行动，Sovereign只能通过Saren和Benezia实现自己的计划，他们要找的神器实际上是开启黑暗位面的钥匙。从Vigil那里得到信息资料后继续乘Mako战车向北赶路，当这边还在水渠中飞奔的同时，那边Saren的Geth舰队已经开始向大本营发起进攻，机器人军团夺取控制中心后开始闭合空间站的五片巨型翼叶。此时玩家需驾驶Mako车在40秒钟内一口气冲入坡下的传送站光环，坡道两侧有大量Geth机甲，但完全没必要为它们浪费时间。


40秒内冲过去

通过传送站直接返回大本营，这里已经是战火纷飞，离开倾覆的战车乘坐电梯赶往议会塔楼。Geth部队关闭翼叶后空间站进入失重状态。离开电梯沿着各种建筑表面前进，路上最麻烦的地方是4座炮塔和1艘无限出兵的Geth运兵飞船，启动周围的联盟防御炮塔可摧毁飞船。最终通过紧急出口来到议会塔楼前，清光小怪后见到Saren，如果说服技能高可唤醒他最后的良知并使其自杀。在操纵台前用Prothean族给予的程序激活空间站控制台重新开启翼叶，撤退的联盟议员们搭乘的飞船遭到Geth战舰猛攻，这时诺曼底号带着大队联盟星舰正好赶到，玩家可以选择是否先救议员。遭到围攻的Sovereign孤注一掷使出了最后绝招，倒在地上的Saren突然以金属形态复活，用游击战术慢慢收拾他，只要注意避开连发电浆炮就没什么大危险，伴随着Saren的再度倒下，Sovereign也在一阵剧烈爆炸中化为碎片。银河系有机生物文明度过了一场浩劫，以Shepard为首的人类勇士们在这次事件中起到了重要作用，因此联盟议会同意接纳人类进入议会，但首位人类议员人选也需要玩家在Anderson和Udina之间作出选择。但是，危险真就从此消失了吗？已经是银河系大英雄Shepard相信，Reaper族永远不会放弃它们的使命，敬请各位等待《质量效应》三部曲后面的两部吧。P

注： 支线任务大全将在下期刊登。



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《质量效应》职业天赋详解

■贵州 Yago

在游戏中各职业所有天赋均以槽条形式体现，大多数天赋最多可加入12点，在不断加点过程中可以获得更高效果，或激活某些主动技能，或解锁尚未开放的天赋槽。主角Shepard有3项独有天赋技能——获得特派员称号后的特派员天赋槽、魅力天赋槽、威胁天赋槽。前者可提升所有攻击效果，增加生命值，并能获得战斗中复活阵亡队友的技能，后两者属于对话说服技能，与楷模值和叛逆值关系密切。

战士 Soldier 三大基础职业之首，初次游戏的最佳推荐。可使用最多种类枪械，还能穿重甲，回血也快。缺点是没有开锁破解能力，队伍中最好有工程师或超能者陪伴。



开始游戏时可选择6种职业

默认天赋：手枪、突击步枪、战斗护甲、突击训练、战士。

解锁天赋：霰弹枪、狙击步枪、急救、适应。

工程师 Engineer 三大基础职业之一，攻击力偏弱，黑客破解或治病救人都是顶尖高手。

默认天赋：手枪、急救、电子学、破解、工程。

解锁天赋：基础护甲、医药、反制、黑客。

超能者 Adept 三大基础职业之一，简单来说就是魔法师，法术攻击能力超强，但没有能量护罩，回血也慢，最大缺点是法术施放间隔较长。

默认天赋：基础护甲、投掷、扭曲、屏障、超能。

解锁天赋：手枪、搬移、黑洞、静止。

潜入者 Infiltrator 混合了战士和工程师特点的进阶职业，技术型战士，能拿狙击步枪，开锁破解也在行。

默认天赋：手枪、战术护甲、电子学、破解、潜入。

解锁天赋：狙击步枪、适应、反制、急救。

哨兵 Sentinel 混合了工程师与超能者特点的进阶职业，是会开锁疗伤的魔法师，但枪械和护甲技能极低。

默认天赋：投掷、屏障、破解、急救、哨兵。

解锁天赋：搬移、静止、电子学、医药。



人类队友Kaidan就是一位哨兵

先锋 Vanguard 混合了战士与超能者特点的进阶职业，是攻击手段多样化的魔战士，防护能力偏弱。

默认天赋：手枪、突击训练、投掷、扭曲、先锋。

解锁天赋：霰弹枪、战术护甲、搬移、屏障。

奇袭队 Shock Trooper 战士或先锋到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的战士或先锋天赋槽，主要变化是提高生命值并增加防护能力。

突击队 Commando 战士或潜入者到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的战士或潜入者天赋槽，升职后各种攻击能力会有更大提高。

技工 Operative 工程师或潜入者到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的工程或潜入天赋槽，能大幅减少工程技能的冷却时间。

医生 Medic 工程师或哨兵到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的工程或哨兵天赋槽，简单说就是一个专职牧师。

要塞 Bastion 超能者或哨兵到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的超能或哨兵天赋槽，角色成为防御能力极强的魔法师。

复仇女神 Nemesis 超能者或先锋到20级时通过做转职任务获得的升级职业，会取代原先的超能或先锋天赋槽，是毁天灭地的纯攻击型魔法师。

突瑞恩特工 Turian Agent 队友Garrus独有职业，潜入者的改进版，可拿突击步枪，攻击能力大幅增强。

默认天赋：突击步枪、战术护甲、破解、急救、突瑞恩特工。

解锁天赋：狙击步枪、突击训练、反制、电子学。

克罗根武士 Krogan Battlemaster 队友Wrex独有职业，先锋的强化版，魔法减弱近战暴强。



前锋肉搏明星Wrex

默认天赋：突击步枪、战斗护甲、扭曲、屏障、克罗根武士。

解锁天赋：霰弹枪、适应、投掷、静止。

阔瑞恩机械师 Quarian Machinist

队友Tali独有职业，工程师的强化版，增加了霰弹枪和能量护罩。

默认天赋：手枪、基础护甲、电子学、破解、科瑞恩机械师。

解锁天赋：霰弹枪、急救、反制、黑客。

阿撒力科学家 Asari Scientist

队友Liara独有职业，在超能者基础上增加了一些工程特技，最强悍的职业。

默认天赋：投掷、扭曲、屏障、急救、阿撒力科学家。

解锁天赋：搬移、黑洞、静止、电子学。

阿撒力族女学者Liara

《仙剑奇侠传四》练级心得

■江西 何亮

我玩RPG向来反感刻意练级，可是偏偏赶上这回“仙剑四”里的小怪都很难打，不练级的话势必难以通关。

当打完陈州城剧情后，会被御剑传送到播仙镇，而我这里要说的练级宝地就在上山的路上。

要问拿什么练级？哈哈，就拿小蟾蜍练！别看一般都只是3只冰蛤（20级），血也不过千，但是它们还会召唤冰蛤和冰蟾王。冰蛤本身经验不到200，但冰蟾王经验过千，打了几拨，经验获得越来越高。第1次随便打了2只蟾王，结果评价居然达到了二等。此后在战斗时刻意留着小蟾蜍不打，就等着招蟾王出来，接下来的每次评价就都是特等了！一战打五六只冰蟾王，在特等的奖励下，经验过万！金钱数千，其他乱七八糟的奖励就不说了，光这上万经验就相当的爽了。

蟾蜍都是水属性的，有普通攻击、水毒攻击和召唤。速度很慢，普通攻击也很弱。水毒攻击是比较烦的，被水毒以后不能加血，也就不能搞持久战了，所以建议大家带上足够多的火焰草（去水毒的），而且打掉蟾王也可能会得到火焰草。另外，蟾王攻击力还是比较高的，会水系初级技能，血也在2000左右，战斗时给自己加血是少不了的。如此下来1万经验足够升1级了（我去的时候是23级），而且打完必然精神饱满，可以接着找小蟾蜍打。这样下来几战就可以轻松升至29级，不过当升至30级时由于级别差过大，评分会严重下降，因此建议30级后就不要逗留了，继续冒险的旅程吧，往后的小怪会感觉好打得多了。

《仙剑奇侠传四》正常状态下解决最终BOSS

■江西 何亮

主力：紫英、菱纱、天河　　替补：梦璃

角色要求：主力全69级，梦璃64级，每人都学满了双系仙术（别问我梦璃64级为啥能学满双系）——天河：土-雷，菱纱：火-风，紫英：风-水，梦璃：水-雷。主力队员保证每人都能补血，天河单体“承天载物”能补满，菱纱全体“如沐春风”能补一半，紫英全体“五气连波”能补七八成。

装备要求：全顶级裸装（即无注灵无锻冶的装备）SL强化，以玄武战袍为例：玄武战袍附带吸收20%伤害的属性，潜力5。先加潜力4的灵护（吸收22%伤害），SAVE，再加潜力5的心护（吸收28%伤害），失败，LOAD，成功，玄武战袍强化为吸收70%伤害。进入下一件……只要你有耐心，在S/L大法的帮助下，所有裸装都能变成极品装。此外还需武器注灵——天河：连击，紫英：武魂，菱纱：火+50（炼火珠那个）；鞋子注灵，要挨打加10%精的那个。注意，身体防具必须如此锻造，否则必被玄霄秒杀！其余的可按自己喜好（鞋子推荐全部加速度，能提升110）。

战斗流程：第1场5回合解决战斗。第2场开始后，第1回合菱纱速度最快，放“仙风云体”，紫英给夙瑶扔个“地缚根”减速，天河给玄霄来个“膝裂”，接下来玄霄放全体技，夙瑶开剑阵。第2回合开始后，玄霄和夙瑶都跑不动了，用普攻打玄霄，可以出手4～5回，此后玄霄放“羲和斩”秒不掉你了（菱纱7000+血，挨招-5000左右，所以只要保持在6000血左右即可，其他两人只能打掉3500血，不足为虑）。夙瑶最令人讨厌的招是“雨恨云愁”，全体-1000血左右，利用速度吃解毒药即可。普攻到玄霄减速结束，天河的气差不多又满了，继续“膝裂”，自己放不放“仙风云体”也无所谓了。夙瑶会吸菱纱的精神，把神留空好了，吸一次2228血，所以只要注意菱纱即可，不小心死了就吃天香续命露（外面弟子身上都会掉落），紫英的神要保持在100+，一般放风系仙术补血即可。

虽然玄霄也会补血，但他不会吸神，所以补一次少一次，最好他放“羲和斩”的大招，浪费他自己的神，顶多能打倒菱纱，快速复活即可。大约能补2次，接下来很长一段时间没补了吧，说明他没神了，此时继续减速、普攻、普攻……放心好了，血都补不出来，别说放“羲和斩”了，那个全体减灵的招无视吧，反正都用普攻的。打到后来，玄霄、夙瑶基本上都用普攻了，而且如果你照着我的方法做，他们的普攻不可能伤到你，即使打中也是给你加10%血（鞋子的注灵），难得放一个全体减灵、雨恨云愁，只能-2500血，只要让我方三人保持在4000+的血就行，继续耗下去，大概要打1个小时，玄霄就拜拜了。

最后总结一下原则上的作战流程：减速、普攻、普攻……解毒、五气补满、普攻、普攻……普攻、减速……循环开始……

补丁铺

（由游侠补丁网提供）

《鬼泣4》（Devil May Cry 4）英文正式版光盘补丁

《孢子生物编辑器》（Spore Creature Creator）正式版光盘补丁

《战国无双2》（Sengoku Musou 2）速度修正及光盘补丁。

《机器人总动员》（Wall E）光盘补丁。

《侠盗猎魔》（Manhunt）完美光盘补丁修正版，本补丁修正了在Vista系统下的兼容性问题。

《天下统一Ｖ》（TenKa 5）V1.03升级档光盘补丁。

《神奇绿巨人》（The Incredible Hulk）光盘补丁。

《使命召唤4——现代战争》（Call Of Duty 4：Modern Warfare）V1.6升级档，本升级档中包含地图包升级。

林晓：12期剧场中的《龙号》接龙吸引了不少读者，以下选登的两篇是其中写作水平比较好的。

龙号（续1）

■重庆　郑英杰

任醪是一个考古学家，而他的朋友谢齐却是一个盗墓者。今天，他们两个又聚在了一起，商讨着一个伟大的计划，或者说是他们自认为很伟大的计划。

“老谢，你来看看我这本古书。”任醪晃着手里的一本蜡黄的小册子，兴奋地对谢齐说。

“上面记载了什么好东西？”谢齐接过这本小册子，发现封面上模模糊糊写着“上古巨龙”的字样。

“小心，别翻坏了，”任醪立刻制止了兴奋异常的谢齐，说：“这上面记载了4样好东西。上古龙号、骨龙神铠、巨龙骨鞭还有就是女娲石。传说只要掌握了这4样神器，就可以呼风唤雨，号令天下。”

“有这么神奇？那为什么我以前没听说过？”谢齐惊奇地问道。

“这本古书前几天才从魏晟的墓里发掘出来，我也是凭职务便利才可以把它带回家来‘研究’。”任醪得意洋洋地说。

“魏晟？那不是五千年前上古轩辕大帝的宰相么？听说轩辕大帝昏庸暴虐，残杀忠良无数，其中就有宰相魏晟。就其杀害魏晟的理由现在也还是历史学家的一个研究重点呢。”谢齐若有所思地说。

“这本书，说实话发现它的地方也十分诡异，我们在魏晟骨骸的胃部发现了一个锦囊，里面就是这么一本小册子。看来，他这么做是故意要掩人耳目。听说他是被轩辕大帝用毒药赐死的，轩辕大帝用的是非常毒的一种毒药，毒发三天后才致命，其间症状惨不忍睹，七窍流脓，全身溃烂，以及腹泻，而且腹泻出来的也是混杂着脓血的肠子……”任醪说得自己都不寒而栗，“这个锦囊应该是他在第三天才吞下的，吞下过后即刻暴毙，然后就一直把它带进了坟墓。”

“好了，这些我也都知道，那本小册子里到底写了些什么？”谢齐在快要呕吐时，不耐烦地说。

“大概是这样的，上面草草地记载了一个关于上古巨龙的传说，传说轩辕跟蚩尤两国世代为仇。一日蚩尤发兵攻打轩辕，轩辕不敌，于是派勇士从翠微岛屠龙，取得了第一件神器——上古龙号，击退了蚩尤的军队。战胜之后，轩辕大喜，亲自驾临翠微岛，见龙骨霸气凌人。就集结了数百工匠，用龙骨打造了骨龙神铠和巨龙骨鞭两样神器。轩辕大帝凭着这3样神器，灭了蚩尤，统一了天下。”

“等等！那第4件神器又是怎么回事？”

“你别急，我还没有说完。统一天下以后，轩辕大帝得意洋洋，自以为天下无敌，就越发昏庸残暴、荒淫无惮，最后甚至开始冷落甚至是虐待从前的爱妃女娲。女娲后来悲痛欲绝，认为全是那3件神器造成了轩辕大帝的变化，于是有一天，女娲备好了一瓶王水，妄图毁坏神器，正好被轩辕大帝发现。轩辕大怒，用巨龙骨鞭将女娲打了个半死，然后又把她绑在木桩上实施火刑。最后，女娲的躯体只留下了一小块白玉。由于女娲本来是半神，所以轩辕认为，这应该是一个神物，于是就把它镶在了骨龙神铠上。当天深夜，轩辕听见神器库里传来了神龙的哀号，响彻天际，在整个轩辕神殿中回荡不止。轩辕大惊，下令烧掉神器库。在熊熊燃烧的大火中，一道龙形的闪电划破天穹，奔西而去，那正是翠微岛的方向。”

“这么说，那4样神器都在翠微岛上？可是，找到它们如何才能号令天下？我记得是书上记载，轩辕在处死女娲后，隔了3年自己也暴毙而亡，而且死的时候还目光惊恐，直面向西。一代枭雄轩辕大帝都奈何不了它们，我们又如何？”

“其实，我们哪里需要什么号令天下？我们都乃凡夫俗子，这4件神器管它有无神力，对我来说也都只是价值连城的文物。我找你来，就是打算我们两个老搭档合作合作，让我们都有一个滋润的后半生呐。”

“说得有道理，现在乃和平年代，唯有钱才能带来幸福和快感，谁还在乎什么权力呢？我决定帮你。”

“你们不在乎权力？可我在乎，要我跟你们合作么？”一个让任醪感到有些熟悉的声音从门外传来。

“是谁？”谢齐问，

“是我，高奎！”那个人十分放肆地说。

“不认识！”谢齐也同样放肆地回答。

“你不认识我很正常，但你的老朋友任教授和我可熟得很。”

“高老板，恐怕只算是有那么点熟吧。”任醪清了清嗓子说。

“他是谁？”谢齐问。

“他只是个资助我们发掘魏晟古墓的老板而已。”

“不管如何，你们今天是必须跟我合作了，你们的话，我在门外早就听见了。不管你们答不答应，今天都必须跟我走了。再说，你们掘墓我是出了钱的，那本小册子就应该有我的份！”

“嘭！”几个手持砍刀和机枪的彪形大汉破门而入，把谢齐和任醪团团围住。一个身着黑色礼服，头戴黑色墨镜的绅士风度翩翩地走了进来，取下了墨镜，露出了他那双贪婪的眼睛，邪恶地望着任醪。

“高奎，没想到你还是个黑道人物！”任醪十分不满的说，“我早该知道你资助我们是有目的。”

“我是有目的，开始只是想挖几件古墓珍宝，现在又引出了上古神器，我就只好临时改变主意了。”高奎脸上露出了阴险的笑容，“顺便修正一下，我自认为还不算纯正的黑道人物，我走的是灰道，我在黑道赚钱，然后又在白道去洗钱，哈……哈……”高奎得意地笑了起来，“怎么？好！我给你3秒钟考虑！”说着掏出了一把左轮，把黑洞洞的枪口指向任醪的脑袋，“我数到3，1……2……”

任醪：“先别开枪……”

龙号（续2）

■北京 王宇申

这时王钢申突然闯入大帐，脸色激动地说道："共主，不好了，肖邦借女娲之死煽动平民叛乱，领兵造反，现已与我部展开对峙！"姬轩辕大惊，穿上铠甲，腰佩宝剑便与王钢申冲出营帐。

远目望去，以人山人海来形容都不为过，只见成千上万的人聚集在营区外，有肖邦的部下，也有随军前来运送给养的平民。只见肖邦双手持剑，正屹立在女娲庙尚未建完的基座上。见轩辕带领手下将士冲出，拔剑喝道："狗贼！你竟忘了女娲对我族的昔日恩情，刺杀了伟大的大地之母！今日定要将你这大逆不道之人就地正法！你若还有良知的话，还不快束手就擒！"王钢申闻言大怒，骂道："你这乱臣贼子！昔日共主待你不薄，今日你却领兵造反，是何居心？"肖邦看着轩辕手下将士无论是数量还是作战能力上都远远胜过己方，盘算良久，心生一计，于是阴笑道："轩辕将军，请不要再负隅顽抗了，何必让你辛辛苦苦建立起来的这支精锐之军陪你一同殉葬呢？"他似乎已稳操胜握，连对轩辕的称呼都已从"共主"变成了"将军"。轩辕闻言大怒，当即喝骂道："肖邦，你算什么东西，竟敢直呼我的名字！你为何劫掠了这九鼎？难道想复活蚩尤不成？难道你又想天下大乱吗？"肖邦含笑缓缓说道："我昔日的共主，这几口鼎你现在只怕也已无力保护了。况且我早已派人快马加鞭将你的英雄事迹传回了主城，恐怕你明早进城时要面临的决不会是什么鲜花。投降吧，看在往日你毕竟待我不薄，我可免你一死，而且给你一小块封地，让你安度晚年，怎么样？哈哈！哈哈……"说到最后越发得意，竟不禁大笑起来。轩辕听完只觉冷汗仿佛从身体各处流出一样，一想到自己今日即使成功平息叛乱，只怕这"共主"一位也坐不稳了。念及于此，望了望身后忠诚的将士，拔剑道："杀——！"随即冲向肖邦。杀，这个古往今来令无数共主热爱却又恐惧的字眼，在轩辕的嘴里仿佛化作了千道利剑一般鼓舞着身后的忠诚将士随自己不断冲杀着。



血色，妖异的血色，仿佛将黄昏那如血的夕阳染得更红。杀戮，不停地杀戮，已将这座女娲庙的基座染得红透了，仿佛血海中飘摇的小船一般刺目。最后站着的是肖邦的人，而轩辕则在最后靠手下将士拼死杀出的一条血路逃走。肖邦的嘴角浮现出一抹笑意，悠悠叹道："可惜呀，轩辕，没能亲自活捉你，不过等蚩尤复活之后，难道你还能跑得了吗？"但当他回头时却猛地一怔，随即便呆住了：基座上的那九口鼎赫然只剩下了八口……



原来轩辕眼见即将溃败，不忍天下再次为蚩尤所祸，边拼着性命，与手下众人一同抢走了一口鼎。这一来蚩尤无法复活，天下也可安定。

轩辕等众人最后逃到一山洞处便停了下来。轩辕看着自己这些忠心耿耿的部下，越发觉得不舍，但随即便一狠心拔出宝剑，插向了自己的致命所在。王钢申见状大惊，但却阻止不及，只得眼睁睁看着自己的共主自杀，等他反应过来时，轩辕早已血流不止，瘫倒在地，王钢申扶起轩辕哭喊道："轩辕，你这是何苦啊！等元气恢复之后他日东山再起也不是不可能啊！"轩辕望着这小时的玩伴，咧嘴苦笑道："我的人民已背弃我，哪还有什么机会？"

其实肖邦根本没有派人报信，他兵力本来就少，多一个兵就多一分胜算，他又怎么会愚蠢地派兵去报信呢？如果他最后被轩辕俘获，即使令已传到，轩辕退位，这"共主"之位他却也坐不上。所以他根本就没有派兵，只是想动摇轩辕部下的军心以期能获得胜利罢了。这么简单的道理，轩辕因急气乱心是以才没想到，再加上他骄傲的性格，才促成了这一悲剧。其实他这时若重整军心，在肖邦之前赶回，凭借守城之军依然可以全灭肖邦的军队。然而当局者迷，轩辕，他究竟是太聪明了还是太蠢了呢？

轩辕接着最后一口气，对王钢申吩咐道："从今日起我赐你等姓氏为复姓轩辕。你等一干人众速速离开此地，找一处无人之山生活。"说着，从怀中掏出3本书，分别关于战略、武功、奇门遁甲，并将这3本书珍重地交给王钢申。随即说道："记住！你们的使命是看守并保护此鼎，这鼎至关重要，若假以时日你们已无力保护，就将此鼎投往阴山，然后各自散了吧。"随后便安逸地闭上了眼睛。至此强盛的周朝化为历史尘埃！而姬氏后人则携带物什遁入深山，不再过问凡尘俗事，专心习练祖上轩辕黄帝得自女娲的3本秘笈，以看守那口关系着天下命运的鼎。

阴山，一个神秘的所在，据说其上住着连蚩尤都不敢轻易触怒的魔道至尊，凡敢上山者，无论神魔，唯有一死。轩辕不惜要王钢申等人在无力保护那口鼎时，将其投入阴山，显是不愿再被他人所得，为害世间。

拥抱梦想

■河北 佚名

林晓： 当你阅读这篇小说的时候，奥运会的各项赛事正在如火如荼举行着。竞技体育的精神也延续到了游戏界，这就是被称为新体育项目的“电子竞技”。2003年11月，国家体育总局宣布电子竞技成为中华人民共和国正式开展的第99个体育项目。5年来，我国电子竞技运动取得了长足的发展。一批又一批的游戏玩家从仅仅是为了休闲娱乐地玩，变成了游戏“运动员”。有朝一日，电子竞技会不会成为奥运会的比赛项目？谨以下面的这篇小说，向在电子竞技领域冲击巅峰的运动员们致敬。

电子游戏对于普通人只是娱乐，而在某些特殊的人群中，则成为他们存在被证明的意义所在。——题记

（一）

韩国，首尔。2008年9月。

体育场内，巨大的电视转播屏中正播映着“《魔兽争霸——冰封王座》全球精英巡回赛”的宣传片。斑驳交错的黑色钢架在场地正中搭建起一座大概100平米的环形舞台。舞台上只摆放了两套面对面的桌椅，桌子中央的银白色电脑十分醒目。

调试机器完成。设备运转正常。天花板上灯一排排亮起来，环形舞台被照得纤毫毕现，这是最简单的舞台，却马上就要进行一场激烈的比赛。

工作人员除下白色手套，擦一把汗，然后对站在环形舞台另外一侧的主持人挥了下手。漂亮的韩国女主持转过身，冲她身边局促不安的少年一笑，示意他比赛就要开始了。这少年不由得向舞台另一侧望去。那里也有一位少年，和他年龄相仿，只是坐在轮椅上，这就是他此次比赛的对手——来自中国的李威。

李威却没有打量对手，他正低着头，似乎很惧怕耀眼的舞台灯。没有谁注意到他的手指微微张开，汗水从额头滴下，落在了眼睛里。

主持人的嘴唇稍微贴近黑色的麦克风：“现在宣布，比赛正式开始，有请两位选手登场。”

灯光瞬间笼罩等待在舞台两侧的比赛选手。他们前面，是造价不菲通往舞台的红地毯。地毯上灼热的红色蔓延开来，洒在体育场里。看台上震人发聩的嘈杂突然变成冰川般的宁静肃穆。所有的人都注视着选手，忘记说话。

现在，请允许我把时间回溯到3年前。

（二）

进行性肌营养不良症（Progressive Muscula Dystrophy，PMD）是一种原发横纹肌的遗传性疾病。临床上主要表现为由肢体近端开始的两侧对称性的进行性加重的肌肉无力和萎缩，个别病例尚有心肌受累。有人报道进行性肌营养不良约占神经系统遗传病的29.4%，是神经肌肉疾病中最多见的一种。

“好好活着吧，”医生摸了摸眼前瘦弱少年的头，“加油，即使多支撑一天你也能为你的家人带来笑容。”

小李威点点头，略带稚气的脸上是茫然的神情。其实，他丝毫不明白医生的诊断对于自己的意义。

（三）

风停了。远方是连绵不尽的灯光。道路就像人没有终点的欲望，无数的分分合合，最后交错而去的，是永远不可能再回过头去的光阴。寒冷的空气弥漫着，连同着黄昏里路灯上那并不温暖的光。照在地上，便形成了一圈圈年轮似的光晕。

阳台上，坐在轮椅里的李威，稍稍从阳台围栏上探出头去，默默望着楼下呼啸而过的汽车。手心里的游戏币被他抛了一次又一次。大衣的下摆在汽车的呼啸声中扬起一角。李威将衣服紧了紧，靠住冰冷的围栏。“正面……正面……反面……正面……”大脑里不断机械式重复着这样的结果，忽然让他感觉很疲倦。“手也开始不太灵活了，我这样还有活下去的意义么？”李威苦笑了一下，将眼前的硬币抛下楼去。

天空里，硬币闪着辉耀的银色光芒。把脚再往前一步，把自己的身体再向围栏外倾斜一下。这样的话，大概会一了百了吧。放学前从老师与同学的眼睛了看到的怜悯，反而不如直接骂他来的痛快。麻木了么？他不知道，不过，越来越讨厌去学校了。读书，对自己跟家人而言已经不能说是累赘，而算是负担了吧。那么，还是放弃吧。人生也就这样而已了。活腻歪了。反正，他也快死了。

（四）

几天后，李威的母亲被请到了学校，这次的原因早已经在她意料之中。

退学。

李威最后一次抓着书包摇着轮椅行在学校的校园里。周围的一切虽然都很熟悉，但都遥远的像是不曾经历过。他有点恐惧，也有些心虚。倒有点像是贼来学校里偷窃东西呢。那些同龄人的目光，当穿越自己的脚步达到手摇的轮椅时，总是会诧异得像是遇到初次行窃的贼一样。

照旧是办理手续，还有例行的寒暄。

班主任直到分别时候还是摆着一张老师们最惯有的脸皮。“记得好好学，啊？别辜负了你家里人对你的期望。有什么问题打电话给我。”

“我有你电话么？”李威厌恶地把头扭到了一边。耳边响起轮椅的钢珠轮胎摩擦水泥的声音，青色的地板，又想起了小时候拿着墩布擦地时候的日子。那时候多自在呀，可惜现在不要说擦地了，自己连倒杯水喝都非常难。

正茫然间，李威却看见了最不想看见的脸。“李威，这是班级里王老师送给你的文具；希望你能带着它，即使退学也一样可以学习的。”班长是个女孩子，梳着松垮的辫子，眼睛里忽闪着的泪光让李威感觉很恶心。他接过文具，稍微发了下呆。这才说道：“谢谢你，班长。”

人已经消失在学校走廊的尽头很久了。女孩子有些发呆，看着空旷的走廊却不知道在想些什么。

“卢雪，还不进来，就要上课了。”班级里的英语老师拿着一打厚实的作业本走过来。

“哦，我这就回去。”叫卢雪的女孩子接过老师手里的作业本，犹豫地走进了教室。

这孩子真命苦呢。老师回了下头，但很显然，他在同情一番后并没有进一步的行动。

学校，永远成为李威一段麻木的记忆。多年以后如果不在同学会上提及，又有谁会记得他这叫李威的人呢？

（五）

人生的转折，竟是被许多人称为电子海洛因的游戏。

既然只有手指还能动，那么也只有打打游戏了吧。母亲这样分析了一下，觉得与其让李威每天晾在窗户前阳台上发傻，还不如让他打下游戏，这样也好分散下眉头间聚集起来的忧郁。

至于“职业游戏玩家”这一新兴词汇，家人很不明白的，但还是很配合的给予了李威一切尽可能的帮助。而且，李威很幸运——因为恰好在这时候，出现了一款名叫《魔兽争霸III》的游戏。这之后，他唯一的娱乐只有电脑，反正也没其他事可做，只有打游戏了。本来以前还看看书，可自从接触了电脑后的几年里，他连一本余秋雨的《霜冷长河》都没有读完。

李威的家庭状况不好，双亲都没有在家里悉心照顾儿子的时间。两人需要每日加倍工作才能赚足李威的医疗费用。即使李威不上学，家里的经济状况依然举步为艰。

终于有一天，李威父母拖着疲惫的身体回来，看到的却是儿子着魔样的状态。李威的头发披散在头上，乱得如一团水草。脸上聚集起来的汗水覆盖了整张脸，形成一层油汪汪的膜。而李威正吃力地透过厚厚的眼镜片专注着游戏操作。

长时间压在心里的不满终于爆发，父母的心彻底凉了，于是争吵也就随之而来。

“都是你，惯着他！看他现在这样子！”

“那还能怎么样！你也太过分了，孩子都这样了，想做点什么都不行？”

“那就天天打游戏？哪怕看看书什么的也好啊？这样下去眼睛都完蛋了！”

“还看书？看书还有用吗？他还有几天啊？”

“你别大声嚷嚷好不？都被儿子听见了！”

“你还怕被听见？你是嫌弃我们娘俩儿了是吧？稍微受一点的苦你就吃不消了！从结婚前我就看出来了，你不是个过日子的男人！”

……

幽蓝色的显示器，黑色泛光的眼睛。

李威握紧鼠标，而那古老斑驳的机械鼠标在他的手里似乎变成了灵蛇一般。

少年19岁了。生命还有多远？

（六）

寒冷的夜。

卢雪将自己的夹克紧了紧，踏上脚踏车。左脚使劲蹬下地，车子这才发动起来，向着远处有灯光的小区里奔去。小区里很黑，周围的路灯三三两两亮着，白天挖开的暖气沟还没有填平。小区北头的卖书女人穿了一身厚实的军大衣，照旧在她摊子前张罗。天气太冷了，她不停地跺着脚，对着手上哈气。只可惜周围一个人都没有，这天气，生意也不好做呢。

卢雪望一眼北边那栋楼的三单元五层，那里还亮着灯光。穿天杨的叶子已经掉光，不过枝桠依然笔直地架在阳台突起的花台上。几盆冻得扎实的花放在窗台上，台下面挂着一排葱。

卢雪叹口气，这才支好车子上了楼。楼道里摆着废弃的箱子，还有些其他杂物，下水道的臭气连带着走廊里的憋闷很有种地牢的感觉。她小心走上楼，来到13号门前，掏出钥匙开门。

屋子里的电脑开着，操作台上吃残的剩饭排了一桌子。垃圾中间李威正坐在那里，看样子似乎睡着了。

电脑屏幕上开着WAR3的游戏菜单，那是飘着纷纷白雪的冰封王座。女孩子轻手轻脚走过去，除掉自己的手套，然后从里屋抱出一张床单盖在李威身上。满屋子都是在书摊上买的图书，不过几乎都是盗版的。她将桌子上的狼籍收拾干净。又把散落在地上的书籍整理了一下。

嗯，任务完成。卢雪从衣兜里掏出一张纸放在李威伸手就能够到的地方。她再次扫视李威的脸。

那张脸没有平时的阴郁烦躁，或者游戏时的亢奋专注。那张脸此时平静而沉稳，像个婴儿般纯真。

卢雪心里叹息一声，如悄悄地来般悄悄地走了。

国家体育总局关于批准韩国观光部特邀电子竞技选手比赛核准书。

那张纸上烫金字体在幽蓝的显示器反光下显得很遥远。如果说这是一个梦的话，那么这一切刚只是个开始。

（七）

“小雪，麻烦你了，每次放学都要你跑来照顾他。”

“没什么。都是同学。何况我正好也没什么事。对了，阿姨。我帮他报名的那个俱乐部刚来了通知，好像是下周吧。让他过去参加国家举办的中韩对抗赛。让他加油吧，这应该也是条出路。”

卢雪拿出钥匙放在书摊上，“对了，这段时间我可能来不了了，因为学校要考试。”

地上磨蹭的脚步声音没有了，继而是沉默。

“我先走了，阿姨再见。”

卢雪口中的阿姨苦笑了一下，这才将身上的大衣拉了几下。稍微收拾下摊子，该回去做饭了。也许卖书的活该停一下了，反正也赚不到几个钱。

（八）

时间跳回到比赛现场。

双方对战的选手是来自中国的UD选手和来自韩国的本土ORC选手。

台下有成千上万的人观看，而空旷的台上只有两名选手端坐于电脑前。不同的是中国的UD选手坐在轮椅上。

双方的操作很精彩。

死亡骑士的卡位，剑圣的游走与跑位，蜘蛛的齐射，狼骑恰到好处的网。

ORC玩家不断控制着自己黄血兵的位置，后拉，贴上膏药，集中攻击距离自己最近的那只蜘蛛。

UD玩家则不断利用英雄的死亡缠绕救下一个个濒临死亡的蜘蛛，蜘蛛依然在走位，利用吐丝攻击的间隔与邪恶光环的支持慢慢消耗ORC士兵的生命。

狼骑撒网，点攻，一只只蜘蛛倒下。UD玩家控制剩余的残血蜘蛛瞬间钻地。

牛头踩地板，红血蜘蛛又死掉一只。

只剩下3只钻在地下的蜘蛛了，而ORC这时候还有几乎处于黄血状态的剑圣与牛头，两个黄血咕噜兵，一个黑血狼骑，一只半血科多在场上。

UD方面有死骑和巫妖以及3只红血蜘蛛在场，不过死

亡骑士此刻的血槽已经红了，巫妖的血也空掉。

看样子，UD要输掉了。

难道自己的梦想就这样要碎掉了，下次的联赛，自己还有机会能够参加么？

（九）

手上一阵阵的麻痹传过来，可梦想已经近在咫尺。可是，现在似乎不行了。周围是此起彼伏呐喊的声音。虽然身在异国，不知道他们在喊些什么。是加油还是对我的嘲笑？上天很不公平，连做一个正常人的资格都不给我。卢雪现在会在电视前看我的比赛么？

此时的同龄人，大部分还在学校上课吧？或者这时候他们已经休息，彼此之间带着年轻人惯有的笑容，三三两两结伙游玩。

黑夜里，无数次困倦如潮水一样奔袭而来。周围响着有节奏的呼噜声，眼睛很疼，胳膊很酸。钟表的滴答声。

厨房的烟熏火燎中，母亲操着勺子去找锅，抓着锅又错将可乐当成酱油倒在了锅里的鱼香茄子上。

父亲守着微薄的薪水，每天半夜巡查在街道上，只为了一份额外的工钱。冬天的夜晚很冷，每回醒来都能看到手电筒打在高大的楼房上。那是父亲他们在巡逻。

母亲、父亲，即使为了你们，我也要胜利。

我不相信有奇迹，所以，只有靠我自己的努力了。

（十）

UD玩家很冷静，控制着3只红血蜘蛛钻出了地面，而死亡骑士此刻正利用光环的支持带着剑圣兜着圈子。蜘蛛集中攻击行进中的剑圣。

不对，还是得先杀蜘蛛。ORC玩家忽然改变了想法。

五步，四步。

抡刀攻击。

没想到，攻击还没开始蜘蛛又钻回了地下。剑圣只得继续追杀死骑，而蜘蛛此刻却又是钻出土攻击，往返几次，剑圣血红了。

死亡骑士的血量只剩40左右，巫妖也只有20HP。

二选一。剑圣选择了追杀巫妖。

巫妖选择为自己套上冰盾，而死骑则小心的躲避着ORC走位淫荡的狼骑。

死亡骑士魔法不够，眼下只有等。

而剑圣距离巫妖也越来越近了。

卡位，UD玩家操纵一只残血蜘蛛卡位。

该死的东西，卡位的庞大蜘蛛抽搐一下后死去。杀掉这只蜘蛛后，剑圣跃刀向可怜的巫妖头上砍去。

舞台上，李威额头上的汗水渗透了满张脸。

电视机前，李威母亲的眼睛湿润了，她握住了身边丈夫粗糙的手。那双手里现在早已经浸满了汗水。

不管你怎么样，儿子。这一刻我们都为你自豪。

73，74，75。

死亡缠绕出手，巫妖被救下来。

那么，还是杀死骑吧，ORC玩家这样想。

狼骑冒险从黑暗的云雾里冲过来网住死亡骑士。

撒网。

巫妖在狼骑进入视野那一瞬杀掉了这个眼中钉。

剑圣魔法刚够，马上使用了2级的疾风步。眼下只有决定攻击红血死亡骑士了，其他都不管了。

电光火石间的手指似乎又恢复了从前的灵活，李威拼命地敲打着B键和E键。能不能升级，只能看这一下了。

游戏画面中死亡骑士在蜘蛛与巫妖杀掉半血科多后后瞬间升级，正好够时间回头死亡契约掉那只被吐出来的蜘蛛。而恰巧这个时机，剑圣跳着从空中出现，一刀下去，死亡骑士依然红血。

不好，剑圣刚刚转身，背后的霜之哀伤已经刺穿了他的身体。

场面上就剩下了牛头与一个咕噜兵。

GG。

李威，你是个伟大的选手。

ORC玩家友好地打出了这样一行话语。翻译马上跑上来，伏在李威耳边将话语转达。



谢谢，你也是。

李威微笑着在屏幕上打出了这样一行英文。

（十一）

赛场沸腾了。

李威坐在轮椅上，平静地摘下耳机。看台上爆发出的巨大声响不是很懂，但观众激昂的情绪他感觉到了。异国的主持人跑了上来，热情地帮他将键盘和鼠标收拾在旁边放置的黑色书包内。

眼前一片闪光，无数镜头对准了他。

李威不动，任人们照相。这一瞬间，他只想喊：妈，我终于成功了。也许，上天对我很不公平，但起码，我创造了一个属于自己的奇迹。

（十二）

“我的生活和其他职业选手没有差别。”

“大部分职业选手每天训练10个小时，此外还有一个小时的吃饭时间。我每天下午2点到3点起床，训练到隔日凌晨3到4点才睡觉。”

“我连自己连最简单的日常行为都无法独立完成。我是家人的累赘，但他们爱我。”

“我什么都干不了。我不能自己阅读，不能外出，但至少我还能使用手指，所以我能玩电脑游戏。但是我身体一天不如一天，我不知道自己能不能打以后的比赛。”

“其他的妈妈都担心自己的孩子沉迷于电脑游戏。而我的妈妈则担心儿子的手指麻痹变得不能游戏。医生曾经说过，我很可能活不过20岁。”

“我不能像其他人那样灵活地游戏，我甚至不能按照自己的意愿用Ctrl+#来进行编队，但我还是如此地坚持。因为我还是个人，起码我作为人而言，要完成自己 的一个心愿。”

“我的愿望不是维持健康，也不是成为职业选手，而是成为最好的魔兽选手。这也是我唯一能做的让家人骄傲的事情。”

“我知道自己的病无法治愈，而且我也不相信奇迹。我想做的只是尽自己最大的努力去寻找游戏中的乐趣，成为不可击败的选手，成为母亲坚强的儿子。”

“最后，谢谢你们的采访。”（全文完）

注：文中有许多《魔兽争霸Ⅲ》的游戏术语，ORC指兽族；UD指不死族；GG、GL、HF是问候性质话语。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

软盘生活

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

林晓：做月刊的痛苦是无法报道“当下”发生的事情。比如我现在编辑8月下旬出版的第16期杂志，就无法讲述奥运会现场的故事，因为那些故事要在一个月后才发生。而我的“当下”，是全城正在为25天后即将举行的奥运会做最后的准备工作，是奥运火炬继续在中华大地上传递，是“北京欢迎你”的歌声响彻大街小巷……

当奥运火炬经过我身边

——图文征集活动（二）



软粉　正在进行ing：7月7日，火炬在兰州进行传递，我们体育老师是火炬手。瞅瞅我们这阵势。



软粉　笨鸟先飞1号：我是宁夏吴忠的，6月30日火炬传递现场客串了把可口可乐的志愿者。





软粉　小刺猬：先讲讲我7月2日延安看火炬的经历，早晨起来迟了，6点45才起来，等我们要接近火炬传递路线的时候，已经被挡住不让过去了。还好，延安是个山城，可以曲线解决问题，于是我们就从太和山上绕，不过每到一个路口走下去，都被挡了回来。只有在翻过第4个山头的时候，才找到了没有被戒严的一个小路口，如愿来到火炬传递的路线上，看到了火炬。传递仪式结束了，我和朋友一起去买火车票准备去西安继续看。到了旅游大厦宾馆的时候，刚好碰到火炬手出外合影，在火炬手和别人合影留言之后，我诚恳地把火炬借来，拿到手里，留下了难忘的回忆。

Beijing 2008





软粉　nanjieshao：7月15日，奥运火炬在吉林松原传递的现场。

DR留言板

林晓：一言激起千层浪。冰河同学写专题若干篇来，有了“大软第一拍砖手”的美誉，往往是他一砖拍下去无人接招，只听到有人喊痛。而这一次13期的专题《千年未了的战争——70后、80后、90后的游戏价值观冲突的背后》，却是反驳、反击、反应热烈。“这是好事，说明人民群众还是有独立思考能力的。”冰河如是说，并且，就他收到的意见评论回复一文。欢迎大家继续就这个专题进行讨论。

读者来信选登

对于13期的“专题企划”《千年未了的战争——70后、80后、90后的游戏价值观冲突的背后》一文，感觉对90后的评价比较差。身为一个90后感到很无奈，因为自己并没有多少90后应该有的“生活”。1991年出生的我早上了两年学，成天呆在80后学生的周围。所以自己尽可能刨除了80后的空洞和90后的脑残等弊病。但对于80和90两边有着比较深的接触，能够更客观地评价80和90后的问题。对于90后脑残火星文的问题不应该一味批判，但也不该肆意任其发展。你们有没有想过其实90后也很苦，其脑残文化也是一种叛逆的象征，是对于现实的一种不满。现实对于90后人群管得太死太严就会造成可怕的后果。90后非常自我主要是社会的问题，我亲身经历过被别人看不起，遭受冷眼。当火星文出现时就遭受了太多反对，并没有客观地看待它，更少有人耐心跟90后交流，但是反对又有什么用？只会遭来更多的怨恨和叛逆。正如胡戈的恶搞作品《黑衣人大战007》里的歌词一样：“其实我们都是——被逼的。”**（黑龙江 张骁）**

冰河一向是我喜欢的一位作者，专题企划这篇文章从15页看到23页我也一直看得津津有味，然后翻到24页。90后，未完成，好，接着看下去。半页多点的版面，有以偏概全嫌疑的例子和议论。虽然说“沟通很不容易”，但如果这就是采访所得的全部结果，那么不客气地说应该是失败的，我宁愿相信这是删减后的文章。

自我介绍一下，我90年1月生，北京人，算是所谓90后的第一批，今年刚成人，今年刚高中毕业，初高中一路是重点，649+20的考分我说我算个传统意义上的优等生恐怕没人反对。我接触的人群并不只是班级或者年级里的优等生群，但是，文中所说的现象我见得非常少。《劲舞团》等游戏我周围中确实有玩的人（只计算90后），然而没什么人去为衣服等装饰计较。玩《魔兽世界》的应该是最多，通宵达旦者有之但是极少，依靠父母钱财的RMB玩家则一个没有。而火星文或者脑残体，于我来说一直就是一些可以理解但是不赞成也不屑去用的文字符号。

至于分析，什么是情绪化，什么又是功利化呢？即使这个年龄层的“情绪化”率比较高，在和一个几乎所有人都会“情绪化”的玩家总体来进行对比时，绝不会很突出。功利化更让人不解，不知是不是对词语的理解存在偏差，“好玩、好看、比别人厉害”似乎都和这个过度泛用的词语不贴边。另外顺便说下开头的：“能够部分说明90后玩家的一些游戏观”，部分、一些，怕是冰河对这个未完成中的完成部分也没什么把握吧？希望冰河不会为所谓的代沟所困扰，能带给我们更好的文章。**（网友 visualvr）**





从红白机到大型网吧，游戏的人群代代不断

冰河回答：思考就是最好的答案

“每个人都生活在自己的岛屿上。”我已经忘了这是哪个名人说过的话了。但是在绝大多数的时间里，我们都只是关注自己身边和眼前的一小片风景，这是事实。某天当我们有机会看到我们眼力以外的世界的时候，总会有些惊诧：这个世界，真的是这样么？这个世界的确并不都是这样，但总有一些部分让我们惊诧。其实看到之后的惊诧并不要紧，重要的是，在一次次惊诧之后，我们学会了观察那些从前眼力所不能及的世界，并且学会用自己的头脑，思索那些从前没有经历过的世界。

2008年13期的专题刊出之后，有不少读者通过各种方式反馈了他们的意见，电子邮件、论坛发帖，当然还有传统的信件交流。对于文章中描述的70、80、90三类玩家各自不同的游戏观，大家都从自己的角度出发进行了评述。这其中有赞同的，当然也有反对的。对于70一代和80一代玩家的游戏观自述，来信基本上都表述了赞同，甚至有人坦承“那些文字让已经混迹于网游中的我想起了曾经的欢乐与悲伤……”但是对于90一代玩家的采访和描述，引起的反馈就比较复杂了。有人在来信中充满愤怒地表示，“90一代就是堕落的一代，贪于享乐，他们的表现远远比你轻描淡写地要严重得多，你为什么不更具体地写写他们的无耻与无知？！”也有人充满怨气地反驳，“90后有那么差么？我就是90年以后出生的，无论是我还是我的同学，我们都玩游戏，但是没有到那么荒废的地步。难道那些少数沉迷于游戏的人就能代表所有的90后么？”诸如此类，不一而足。因此我偷懒在此多说几句，省去挨个回信发帖之时间。

正如我在专题中已经写明的那样。3段关于不同年代玩家的描述，也只能仅仅代表玩家群体中的一部分。更多的人如我前面所述，还在我们视线不能及的地方，也许他们出于其他更多理由在游戏中寻找自己的价值所在。抛开争议相对较少的70和80后玩家不谈，90后玩家的确是引起争议最多的一个群体。此前一段时间在网络上纷纷对90后玩家进行抨击，虽然实质上可称之为伪命题，但从一个侧面说明了这个群体中的确有不少问题存在。在以往关于网瘾问题的报道中，我也见过不少此类例子。当然网瘾并不仅仅局限于未成年的90一代，但正因为未成年，网络游戏沉迷造成的问题就显得格外严重。而另一方面，90代的未成年人近年来正处于思想和价值观逐渐成形的时期，出现青春叛

逆、与父母家庭的不睦，也是每个人都曾经历过或者见识过的事情。很不幸这个年代互联网和游戏也成了这种叛逆的替罪羊。事实上在采访中不少70一代玩家虽然嘲笑90一代玩家幼稚，但也都表示理解，因为“当年我们也是那么傻×”。

因此，我们不必将视线集中在“90后玩家是否真的有那么荒废堕落非主流”的问题上。的确有一些人在游戏和网络中迷失了自我，但那也只是一小部分。更重要的问题是，为了自己这个群体不忿而忙于正名的年轻玩家们，你们是否曾抬起头来，把视线转移到真实的世界中，寻找一下造成这种虚假偏见的原因？很高兴，我在来信中看到了不少超越这个年龄层次的思索，这些读者并没有忙于激动的分辩，而是和我认真探求起了问题的本质所在。尽管由于年龄和阅历的缘故，未必能抓住问题的核心，但是面对问题不轻信、不盲从，尝试独立寻找问题的答案。这些表现让我敬佩。我想，我耗尽心力撰写这篇专题的目的已经达到了。

最后要再说一下。无论是前面的专题，抑或是这里补充的几句闲话，也并没能全面描述和探寻到问题的所有真相和答案。记者是一个不懈追求事实真相的职业，但却永远只能靠近，而不是揭示出全部真相，因为它太庞大、太深奥、太复杂。我们正处在一个全面信息化的年代，每个人都有能力独立寻找问题的本质，并拥有自己的话语权。把所有人的目光和思想汇集在一起，那我们距离绝对的真相就不远了，刚刚水落石出的“陕西纸老虎”事件就是一个最好的例子。因此，如果亲爱的读者们仍旧有什么意见，同样可以通过各种方式来一起探讨揭示，我们一定尽心尽力与大家共同探寻现象背后的答案。但是，我们始终还是要牢记，答案并不重要，重要的是勇气与头脑。

大软编辑们：

你们好！我是大软的忠实读者，却惭愧很少参与什么读编交流。可最近大软令我产生越来越多的感动，于是鼓足勇气操起键盘，与你们分享我对大软的一些感觉：

1.售价升为6元，我理解你们的不忍，但也请相信你们的读者，我们看重的不是价钱、不是赠品、不是厚度，是文章的质量。正如做新闻网站，来源可以买，信息可以保持新鲜和准确，但评论的深度却只能靠编辑的功力，而大软更有那么多优秀的特约作者。

2.有一天下大雨，我出去时没关窗户，回来时发现3本大软被淋湿了，顿时心痛不已。而后发现页面竟没脱色，也没破损，拿电吹风吹干后，除有点皱之外，其他完好如初，令我大为感动。5元售价，全彩印，还有这样的印刷质量市场上能有几何？我相信即使现在升为6元，大软Fans们依然会继续支持。

3.08年12期的专题企划《无能的力量》令人读后深受震动，文章作者的思想也正代表着大软一贯以来的态度——真实而真诚。你们的专题也是我每期最爱看的部分，窃以为专题的深度让大软超越一般的科技类杂志，达到了“Artscience”的境界。你们对于文化的关注也是我在这个电子媒体风行的时代一直支持大软的原因。

4.提个建议，希望能坚持做自己的专题封面，而不是网游广告。但凡你们自己做的专题封面，美工都很不错，我相信收藏杂志的朋友都会支持。（**广州 Vincent**）

DR留言板

编辑部的八卦

新的开始——大众软件13期！

■jidk实验室 jidk

（以下纯属恶搞请勿当真）

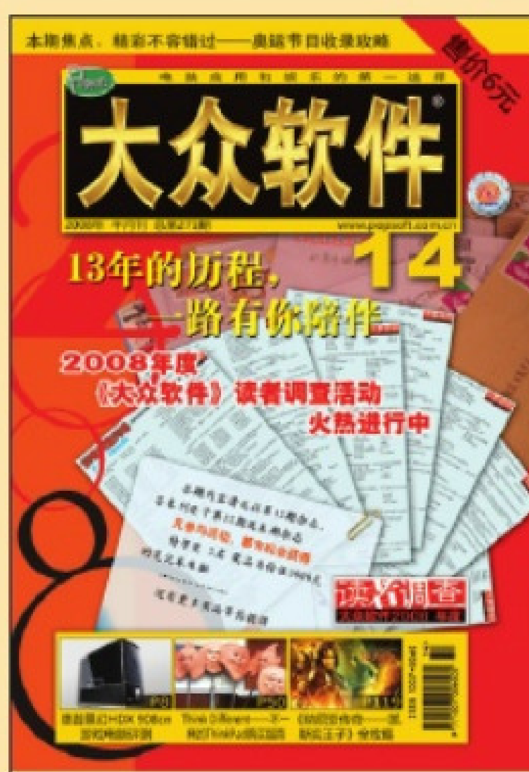
很高兴看见大软的第13期。本期的封面实在有点不好看，令人有点不太舒服的感觉，希望下期可以改进（原创的封面多好啊，不喜欢“XX盛大公测”的）。打开书，首先看到的是欢迎界面，点击确定便可进入系统（虽然欢迎系统一般是广告）。单击开始按钮，便会弹出本期目录，可以点击喜欢的子项目。此时右下角会弹出“某某”（此处为随机显示）评测资料！是否查看？一般点击是即可。当全书文章部分浏览完毕后，便会弹出一动画，内容是8神经一脚踢来，林晓JJ正忙着在电脑前回信，冰河正在拍砖……突然，King占据了整个画面道：“谢谢观赏！”林晓JJ推开King说：“还没完呢！今天我们的大软闲话一起来说说……快评就到这里了，2008年第13期的《大众软件》，欢迎评论。请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说……”忽然，画面变成绿底，上书“大软地盘”，此时jidk（特约读者）冒出来讲了个段子：话说10月9日是孔子的生日，那么11月9日是什么日子呢？答：孔子满月（众人昏）。最后的最后，一辆红色的车开来，上面坐着一位编辑（又是随机，据内部消息称没人乐意写榜评）。



厂商：大众软件杂志社 **上市状态：**已上市
售价：6元 **咨询电话：**010-88118588-6106
附件：暂无（评测版） **推荐：**爱好电脑的各年龄层

大众软件13期是一款不错的产品，价格低廉，老少皆宜。“小孩看了可以不生病，老人看了可以延年益寿，6元！6元！仅售6元！我侯总敢在这里保证，你绝对没有见过这么划算的产品……”对不起啊，拿错稿子了。总之吧，很不错呢。移动用户可以发送您的感想至xxx，联通用户可以发送至xxx赢取我们的精美礼品……哦哦，实在抱歉又拿错了，谁今天管稿子？读者朋友实在抱歉。最后这句是真的：今年放假不买书啊……不买书啊……买书就买大软的书啊！

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★★



快评

我每年都要参加大软的读者调查，今年也毫不犹豫地裁下了答题卡，工工整整答好，寄给了林晓姐姐。不为了奖品，就为了表达我对大软的支持，还有喜爱。大软给我的印象，并不仅仅是内容丰富的计算机杂志，还是题材角度新颖、语言充满个性的时尚杂志。希望小编们能有更多的创意和好作品，让我时常会有的那种“眼前一亮”感觉保持下去。像本期杂志中关于山寨机的那篇文章，就给了我不一样的认知山寨机的思路。（山东 成林）

林晓：2008年第16期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

大众活动

《口袋西游》有奖问答

《口袋西游》是以中国经典名著《西游记》为背景的大型3D多人在线网络游戏。玩家将驾驭筋斗云，随心所欲变换造型，在宠物伙伴的陪伴下，踏上神奇的西天冒险之旅。大家可以登录（各平面媒体官网）和《口袋西游》官方网站（http://www.kdxy.com）查看相关新闻资料，同时获奖信息也会第一时间刊登在媒体官网。请参与此活动的读者把正确答案发到xypm@wanmei.com此邮箱中，并在邮件中注明刊登媒体以及联系方式，如：姓名、职业、地址、邮编、电话、QQ或MSN等。

当月月末北京完美时空网络技术有限公司将会从所有的邮件中抽取获奖人员。

问答题

1.《口袋西游》是什么时间开启飞天内测的？

2.《口袋西游》中你最喜欢的宠物形象是哪个？

奖项以及奖品设置如下：

完美特别大奖：1名 奖品：NDSL1台

完美参与奖：20名 奖品：30元完美一卡通各1张

完美互动奖：50名 奖品：精美完美时空游戏周边各1个

骑上乌龟拿礼物

找到大软“《魔兽世界》增刊”里的“彩蛋”——随刊赠送的“艾泽拉斯英雄传”卡牌，因此在游戏中得到了海水钳海龟的玩家，可以凭借骑龟照片赢得一份特别的礼物。看看到目前为止，都有谁得到了这份礼品。

获奖者

六区 德拉诺 ID邪涌魔薇

七区 血顶 ID觉醒之狼

七区 血顶 ID吹雪鬼









我心中的精灵女神
——《龙影》壁纸素描大赛结果





经过评选，获奖名单如下

才华横溢奖：1名

奖品为Sony PSP一部 + 4G高速记忆棒

山东 赵长峻

唯美画风奖：2名

奖品为1G U盘1个

河南 靳振宇　新疆 余孟恒

最具创意奖：10名

奖品为《龙影》游戏TSHIRT一件

江苏 张琪　北京 吴小溪　福建 黄婷

山东 秦煜明　安徽 李伟　江苏 胡凌

江苏 牛夏杪　江苏 陈杰　湖南 陈宣含

浙江 汤晓靖

记一款令我们惊讶的产品

——奥运版榜评试用手记

晶合实验室 ☆壹分

厂商：林★SAMA无责任无限公司（linxiao@popsoft.com.cn）	
上市状态：即将上市	售价：待定
咨询电话：010-88118588	附件：责编之愤怒套装
推荐：抗击打能力较好且能写相声的编辑/所有电脑用户	

晶合实验室作为业内权威的评测机构，经常有厂商送来各式各样的产品评测，有些侧重于性能、有些侧重于功能。不过这次我们收到的评测样品比较特殊，它来自“林★SAMA无责任无限公司”（以下简称“林★公司”）——虽然我们曾隐约听说过这家小公司，也间接通过一些文艺界的人员（相声演员？）了解到一些产品信息，但不得不说的是，只有亲身体验之后你才能明白这家小公司生产出了多么强悍的产品。

本次送测的产品型号为“超级排行榜30000奥运版”（以下简称“奥运版”），不过看上去与我们之前了解到的老版本产品没有太大区别，仅仅是通过改动外包装上的文字位置和几个数字就能推出一款全新的产品，实在是令人惊讶于这家“山寨公司”的创意。

“奥运版”的基本架构与今年7月份推出的“砖头版”保持一致，仍旧分为上、下两个部分，但在一些细节功能上做了微调和改进。上部菜单依然位于下部菜单的上部，新增了“腾讯QQ2008”“金山毒霸2008杀毒套装”和“木马克星”3个选项。我们认为这3个新增功能还是比较贴近用户实际应用的，基本上用户每天都会频繁地使用这两个功能。根据“林★公司”提供的官方资料，有个别用户因为老版本缺少“腾讯QQ2008”功能而夜不能寐，还有相当一部分用户由于没有“金山毒霸2008杀毒套装”选项而害怕开机……

可能是考虑到上部菜单不宜过长，因此在新增几个功能的同时，“砖头版”中的“WinRAR”“卡巴斯基”和“天网防火墙”功能被撤下，隐藏在更深一级菜单中。我们认为这个调整是合乎情理的，毕竟现在Vista操作系统已经能够比较好地支持部分压缩格式，而且系统自带的防火墙也能满足低端入门级用户的需求，更遑论“金山毒霸2008杀毒套装”本身就具有与“卡巴斯基”“天网防火墙”相当的功能。

除了功能的增删，厂家还应用户要求调整了原有功能的排列顺序，可能是为了突出“奥运版”的主题，特意将“搜狗拼音输入法 3.5.0.1056 奥运版”提前了一位。不过在我们看来，这样的做法实在不够彻底，既然“奥运版”是本款产品的主要卖点，那就应当将对应的选项放在最前面，最好能增加一个“系统启动时自动运行”才叫完美。这一点希望厂商能够在后续产品中有所改善。

除此之外，其他功能顺序的调整也颇令人遗憾，全宇宙最伟大的“暴风影音”从第2降到第5，导致我们的测试人员在评测之余想看电影的时候完全找不到它，险些因此而暴走。我说厂商你也真是的，他暴走砸烂了你的送测样品不要紧，要是砸到编辑部里的花花草草就不好了嘛……

我们认为上部菜单目前依然不够完美，老版本功能重复的现象依旧没有彻底消除。另外“完美卸载”功能从原来第8的位置提前到第6也令我们疑惑，难道现在的用户都喜欢装完就删，删了再装吗？

下部菜单位于上部菜单的下部，根据目前已知的资料，下部菜单将采用蓝色系为主的色调，并带有约1.2字高的横条状花纹，看起来很是典雅古朴，想必设计者的审美观念非同一般。相比上部菜单，下部菜单的功能更加丰富多样，是对上部菜单的一个有力补充。我们看到被从上部菜单中调整出去的3项功能在这里都得到了妥善安置。

相比“砖头版”，送测产品中新增了“紫光华宇拼音输入法”和“BitComet”等功能。这里我们要重点说一下这个新增的“紫光华宇拼音输入法”，实际上这个功能我们曾经进行过长期测试，在3.0之时表现堪称一时无两，可惜近来研发方面受到影响，被“搜狗拼音输入法”一举超过，实在是可惜。不过这次“奥运版”中将其重新加回来，相信是一个重新振作的信号。

“BitComet”俗称“鼻通康迈特”，和“紫光华宇拼音输入法”一样，一度是最受用户欢迎的功能，但时过境迁，其功能的天然属性限制了它在当前应用环境中的发挥，逐渐被取代。说到这里，我们发现了一个有趣的现象，这次“奥运版”的下部菜单里颇有一些同样情况的东西，它们带着浓重的怀旧意味，也许能在新的应用环境中焕发新生。

最后，鉴于这款产品的特殊性，我们没有对其进行性能测试，只能就试用过程中的感受和各位读者交流一下。整体来看，这款产品已经进入了成熟期，结构日趋稳定，功能日渐完备，很容易就进入研发和销售方面的瓶颈期，此时用户的意见和建议是最重要的，下面让我们一起高呼：“把宇宙第二伟大的Foobar加入吧……”



炫目度：999
口水度：999
性价比：千字10元

工程师点评：III

这款产品的最大优点在于能够直接了当地提供给用户他们最需要的东西，而且其功能都经过长期实际使用的检验和完善，这一点实属难能可贵。另外有消息称该公司几乎推出“超级排行榜30000”的姐妹产品——“超级游戏排行榜30001”，预计半个月后上市，有兴趣的读者可以关注本栏目下期的相关内容。

PS：近期有许多读者来信反映，他们想要参与到本刊评测室的相关测试和试用工作中来，我们对这些读者的热情报以诚挚的感谢，不过类似此类产品的评测和试用并不适合普通读者，编辑部内也通常是选派最有经验的、抗击打能力较好且能写相声的编辑来承当此重任，因此还望各位读者理解我们的苦衷，谢谢。



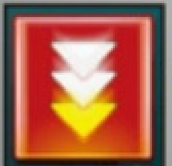
TOP TEN



热门软件下载排行榜



1 腾讯QQ2008 119 865



2 快车（FlashGet） 106 132



3 金山毒霸2008杀毒套装 99 684



4 瑞星杀毒软件2008下载版 95 348



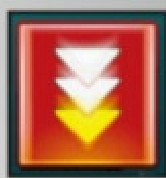
5 暴风影音 v3.6 智能高清版 94 967



6 完美卸载2008 Build 26.46.873 91 258



7 RealPlayer 11.0.0.446简体中文版 89 657



8 迷你快车 v1.0正式版 85 328



9 搜狗拼音输入法 3.5.0.1056 奥运版 75 813



10 木马克星 2008 0702 71 981

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2589	○	腾讯
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	2	2578	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	3.6智能高清版	3	2541	○	暴风网际科技有限公司
360安全卫士	4.2.0.1005	4	2529	↑	奇虎公司
瑞星杀毒软件	2008	5	2498	↓	北京瑞星公司
卡巴斯基	7.0.1.325	6	2480	↑	卡巴斯基实验室
WinRAR	3.80 Beta 3	7	2456	↓	Eugene Roshal
快车（FlashGet）	2.11.0.1186	8	2439	↑	网际快车信息技术有限公司
傲游（Maxthon）浏览器	2.1.2.649	9	2415	↑	傲游天下科技有限公司
天网防火墙	3.0.0.1015 build 0611	10	2402	↓	广州众达天网技术有限公司
搜狗输入法	3.5.0.1056	11	2360	↓	搜狐公司
金山毒霸	2008	12	2352	○	金山公司
紫光华宇拼音输入法	6.1	13	2324	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
Real Player	11	14	2319	↑	RealNetworks
金山词霸	2007	15	2318	↑	金山公司
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	16	2311	↓	鲁锦
超级兔子魔法设置	2008.05	17	2306	↓	蔡旋
KuGoo（酷狗）	2008.5.208	18	2293	↓	酷狗科技
千千静听	5.2	19	2285	↓	郑南岭
BitComet	2008 Build 0708	20	2270	↑	RnySmile

（本榜所列软件版本号截止2008年7月15日）

2008春季版 限量发行
上市热卖



大众软件2008春季版增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》V2.4



全新加强版《魔兽世界》3D副本全图
详解黑暗神庙、海加尔山高端副本攻略
独家解析祖阿曼等副本详尽战术图解
竞技场高手心得　　高级副本装备掉落大全
魔兽世界卡牌《艾泽拉斯英雄传》入门指南
《魔兽世界》v2.4“决战太阳之井”更新综述
《魔兽世界》v2.4“决战太阳之井”新区新副本攻略

随增刊赠送非常大礼
——《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌
《魔兽世界》新手免费畅玩卡

卡牌中能随机开出如下可在《魔兽世界》中兑换的独特物品，具体细节参看增刊中相关内容。

海水钳嘴龟
即使等级为1也可以骑乘的坐骑

火焰公会袍
游戏中目前为止唯一的紫色公会袍

雷首角鹰兽宝宝

野餐烤肉架





240页全彩印刷

定价：29.8元

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN